

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年11月号
TWO DIMENSIONS MANIA
2009 Nov. 13
总第十三期
二次元狂热
零售价25
推广价20元
4GB DVD光盘：
伊苏音乐欣赏
Eden片头动画欣赏
Eden游戏CG欣赏
日本同人游戏精选
水瓶世纪卡牌欣赏
428~被封锁的涉谷影像版
封面故事
ETERNITA
－遥远的世界
绳缚之王和女仆之魂
巡礼村上水军之馆
幻想乡生存指南 地底篇再考
幻想乡古妖怪考（伪）
洋装罗丽的幻想乐园
中国同人绘师 夜·艾露达
不再寂寞的庵野秀明
杂谈『EVA·破』的“内心世界”
『东方非想天则』深入研究
响彻于末世乐园的生命之歌
『eden*』综合赏析
国内原创同人海报
幸运星之小镜全身纸模
壮阔的文明画卷，恢宏的冒险史诗
伊苏系列专题回顾



《801彼女》第十期将于2009年11月20日左右上市第十期原创封面是『lucky dog』的同人图（圣诞气氛浓厚哦=^_^=），请大家认准我们独一无二的封面图，共同抵制山寨物。

第十期部分主打内容（以正式上市为准）：

●日本著名BL漫画家鹿乃しうこ先生首次接受中国媒体访问！『801彼女』绝对精彩的独家内容踢爆这位工口度极高的漫画家内幕！

●801特色栏目[声王子]之杉田智和，给予全面的解析与介绍！

●腐女关注游戏大作『君の中のパラディアーム』（你心中的守护神）全支线解析与吐槽！

●史上最河蟹挑战！[哔]地点萌点大汇集下篇，全面解析那些充满故事的场所！绝对任何一个都够YY！

二次元狂热

2009年11月号/总第13期



http://www.aspot.com.cn/

本期封面作者：木 shiyo
本期封底作者：Rie

执行主编：JEDI
实习编辑：七月
特约校对：秋叶、琴酒
美术总监：谭冬雪
美术编辑：小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编 MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市100086信箱82分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月15日
创刊日期：2008年9月
零售价：20元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力~

同时征集对女仆、制服、水着有爱的萌少女，以及对Soundhorizon以及工口游戏cosplay有爱的Coser，请务必联系我们，成为我们的模特~



Contents

2009.11

光盘目录

图片
- Eden游戏CG欣赏集
- 水瓶世纪卡牌欣赏

音乐
- 伊苏音乐欣赏
- 动漫游戏音乐选

游戏
- 日本同人游戏精选

视频
- Eden片头动画欣赏
- 428~被封锁的涉谷影像版



投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn

图：TID

河蟹子の相谈室

感谢大家对河蟹子的支持，一岁生日过了之后收到了好多贺图呢，由于版面有限，在这里我们就只能选出部分刊登啦，同时也继续欢迎大家通过 Email 给我们写信和发来河蟹子的同人图。

另外，据说这本邪恶书的主编答应过别人，如果满一岁生日了就会做一个“东方”的增刊，那么，只能说现在已经正在进行中了，敬请期待！

声明：2DM 第十二期 P14 页右下图作者是“North Abyssor”



第十三期封面『Memorial－Little Busters! Illustration Fanbook』，作者 mycstea
第十三期封底『Sakura in symphony－－幽樂墨櫻墜』，作者迷肘

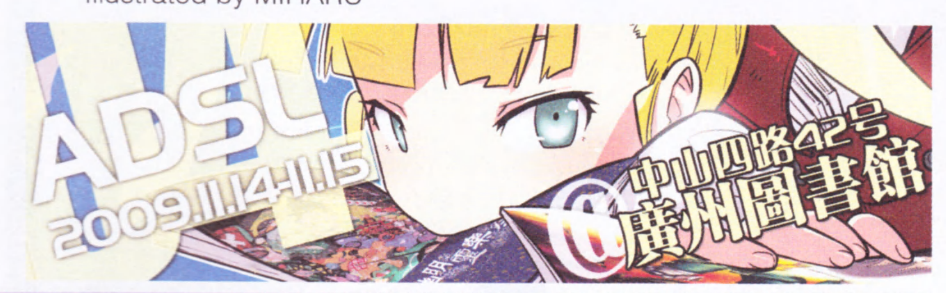
展会信息

感谢各界朋友同好鼎力支持，第四回 ADSL 本土动漫创作作品展将于 2009 年 11 月 14 日 –11 月 15 日继续在广州图书馆展览厅内举行。。

ADSL 本土动漫创作作品展与你接入有界无限的动漫同人世界！

活动主页：www.adslife.com.cn

Illustrated by MIHARU



ID：龙猫桃子
来自：安徽 女

……像我这种家里管的比较紧，钱又少，又不擅长人际交往的女生，想找一个同好难之又难……

：= = 最近相谈室都快变成相亲室了么？桃子酱放心，宅男们都是好人，你可以拿出好人卡召唤他们，一叫一个准……

ID: 曹云鹏
来自：北京

第一次回函的说，不登也要看一下嘛，感受一下吾的爱。

：人家帮你看了又登了，你如何表达对人家的爱呢？

ID:C.C.
来自：辽宁省锦州

C.C. 在生日时收到了囧到蛋疼的礼物，如下

1. 蓝白条纹的小裤裤（来自宅男）

2. 一本耽美小说（来自死不承认自己是腐女的人）

3. 一个报枕，上面是团长掀内裤（来自 X 女）

……

5. 一个 D 杯的 X 罩（来自 X 男）

PS:C.C. 最小号都穿不下啊

：= = 这位 C.C. 同学真是生活在一个很危险的环境中呢……

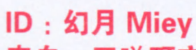
ID: 钟尚
来自：灵界

二次元狂热的姐姐们啊！你们来得太快，吾已经来不及把你们姐妹抱进后宫中，就被学校强制召唤了……实在是钱包不敌汝姐妹的轮 X。最终只是留下了和 xiè 子当压 zhaì 夫人…………我会更努力地阔（扩）建后宫的，请你们更好更快乐地活下去吧。

：= = 连人家的名字都用拼音……11 岁的钟尚同学，现在就来认识我的话，可是会对你的人生产生不好的影响的哟……

ID：幻月 Miey
来自：三咲町市（？）

魔法使之夜跳票了 TAT……又跳票了。蘑菇你个死宅……亏我这么爱你……TAT……

：听说最近蘑菇的 XBOX360 三红了哦，他玩不了游戏开始赶工作了哦。所以大家恭贺他吧……祝他年年有今日、岁岁有今朝……（坏笑 ing）

ID: 毛宵云
来自：上海

为什么会有 QQ 的东西……我比较讨厌它

：QQ 很好的你别黑它啊……

ID: 风吟
来自：碧落之狭

突然觉得自己写的不是回函，而是寂寞啊……

：我看的不是回函，是寂寞啊……

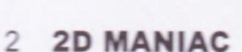
ID:Kanaria
来自：不详

我在某动漫培训学校学习，再过几个月就要出来工作了。大概…………看看天朝的动画制作，唉……无语了。我或许要变成一个“抄袭日本动画”而同流合污的动画师了……好无奈

：敞开你的“心灵之窗”吧，喜羊羊在等着你，噗。也可以跟神猫一样去给那边打工的哦，虽然是苦力。

ID: 粽子绿坝娘
来自：广东肇庆

在开学的时候我因为看二次元而被新同学集体围观。难道……少女就不可以是死宅吗！难道女生就一定要看 801 吗！难道看上去文静的女生就不能看工口的二次元吗（误 = =）



：看二次元的少女不是很多的吗？而且二次元一点都不工口啊，工口的是围观的人的内心。

ID：朝 -asa
来自：不控萝莉会死星

说实话作为一个“机体”和“肌体”全控的家伙，我感到压力很大……

：你有压力，我也有压力！未解决！未解决！未解决！（粤语）

ID: 贝尔蒙特（多）
来自：不详

河蟹子换了形象后，能增加一双耳朵会更受人喜欢。例如：猫耳、狼耳、兔耳…………河蟹子你喜欢哪一个自己选吧！河蟹子如果你增加一双精灵的耳朵，我也不会喜欢你，因为你是萝莉！

：人家还是喜欢猫一些，虽然基佬都养猫，啊……兔子耳也不错。等等，人家才不会说改就改呢，你以为我是谁啊！

ID：石晶晶
来自：陕西西安

最近一直在纠结，为什么已经14了，可身高还只有1米5。还被别人说越长越可爱，越萝莉，我好想XX○○…………

：石晶晶妹妹你千万不要这样，那些被 Galgame 和工口漫洗脑的宅男们会兽化的！不行呢这里太危险了你还是快回萝莉星吧……

ID：meiguiyu
（Email 来信）

看完 comike 初体验特约翻译桑的文章后我热泪了……RX-78-2，破，能登，AKIBA，anisama……我一辈子实现不了的梦想就这么被你一口气全攻略了！！……所以接下来的梦想就是成为哥那样的宅。（……）

：我替翻译桑回答了吧——“千万别迷恋哥，哥只是个传说”。

ID: 张巍
来自：新疆克拉玛依

我很喜欢《二次元狂热》，它是我目前见过最深宅度的杂志。美中不足就是丝毫没有轻小说相关内容。希望可以开设一个轻小说专栏并在 DVD-ROM 中放些 TXT 格式的轻小说。

：新刊《重小说》创刊号已经发售了哦，对轻小说（或者说是重口味轻小说？）有爱的朋友们可以去看看哦。

本刊邪恶主编的秋叶原实录



64万日元一个，可以买辆QQ车了



创刊号上有介绍过的硅胶娃娃，实物哟实物



北京的 seleca 的贺图

来自江苏南京的 SLOVE 的河蟹子，造型好像有些猎奇……

品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）







来自四川成都的萌焰寄来了好多调查表，和很多很有爱的贺图……

ID: 许业成
来自：江苏省苏州市

关于上期谈到被我骗来的妹子，居然耍无赖开作弊器逃出了我的魔掌！可恶！我还没调教完呢！

：恭喜那位逃脱了调教魔掌的妹子，作弊器很好的你别黑它啊。

ID：王鲁超
来自：江苏常州

最近萌上了《咲 -SAKI》，也学着打日式麻将，只可惜始终是菜鸟一只……没想到百合居然如此有看头，看来我要觉醒了。

：麻将什么的最讨厌了！不过说起来……王同学百合魂觉醒得太晚了！（指）

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

文 / 秋叶、七月

WIN 奈奈终于发售了，阿宅们都陷入了狂热状态。各种“窓辺ななみ”的系统主题甚至水树奈奈个人的 DIY 系统主题、系统音都在网络上频传。那么另一件喜事呢？那自然是奈须**きのこ**的 XBOX360 三红了，广大粉丝狂喜乱舞：叫你丫天天玩游戏不去赶稿子，快把《魔法使之夜》吐出来啊！还有《DDD3》啊！好吧我们姑且不论这个究竟算是喜事还是悲剧，单就能够让蘑菇认真的去写稿子，已经算是天大的喜事了……嗯……

>> 初音型机器人亮相 CEATEC 展会，现实版初音劲爆登场



在天朝民众还在享受国庆长假的闲暇时，一场亚洲顶级的高薪电子技术博览会 CEATEC 2009 在幕张 messe 正式举行。撇开正常话题不谈，最能引起死宅们共鸣的无疑是那款加载了初音语音功能的人型机器人了。这款产业技术综合研究所开发的机器人「HRP-4C」现场演唱了「Melt」、「World is Mine」「津轻海峡冬景色」等曲目，在演唱的时候机器人还很好地和着歌词对上了口型，如此精巧的设计是在让人惊叹（真的没有其他用途吗？）。

>> 普通的新谷良子的普通事件

新谷良子小姐作为一名普通有名的庶民派偶像声优，因为其普通这一萌点而被 FANS 们追捧。良子小姐在 10 月 17 日的博客中写道自己将要在下周一发布一个重大消息，请 fans 们做好心理准备。此文一出，2CH 立刻闹翻了天，什么怀孕、结婚、引退之类的猜测满天飞，阿宅们争相表达自己对良子小姐的喜爱和关切之情，更有一大批宅男们在周日晚上一直驻守在良子小姐的博客上，等待消息的正式发布。结果，令人大跌眼镜的是，良子小姐所说的重大发表居然是自己即将新发售的 DVD 有一部分盘号印错的事，于是众人皆囧，群众们在经历了两天的煎熬之后居然迎来这样的结果，大家都表示很受伤，用“绝对不能原谅”盖了一座大水楼 -w- 等到众人终于冷静下来的时候，大家又口风一转，表示良子小姐一切安好就是最好的结果。此次“宣传”事件也正式被定名为普通事件，果然普通就是良子的最大萌点啊 -w-



>> 秋叶原武装商店出现拔刀禁止标识，未经许可禁止拔刀

位于秋叶原的仿制刀具专卖店“武装商店”近日在店内新增了许多禁止客人拔刀的标识，这些标识上的人物大多出自著名作品的拔刀场景，包括 FATE 中的 SABER，战国 Basara 中的伊达政宗，浪客剑心中的绯村剑心、斋藤一，海贼王中的卓洛等。虽然店内的商品是观赏用刀具，但是不管从长度、重量、硬度上来说都和真正的刀具十分接近，随便拔刀可能会造成不必要的危险，因此店内很贴心地添加了这些拔刀禁止标识。





>> 美少女游戏语录发售，收录最让人感动的 100 个名场景

PHP 研究所推出的美少女游戏名言集「哭泣吧！美少女游戏语录 感动的名场面 BEST100」于 10 月 17 日发售．本书中收录了各种类型的让人感动到落泪的名台词，KEY 社由于其一贯的泣系作风而被单独成章。在美少女游戏泛滥成灾逐渐开始同质化让人失去新鲜感的今天，这本书一定能带你重温当年的感动（不知有没收录“口嫌体素直”？）。



>> 爆音吉他图鉴善良登场，长门大明神威武



说到吉他，最近和吉他有关的动漫作品中最热门的莫过于「轻音」了；当年凉宫热播的时候，长门大明神在学园祭中使用的那把吉他也让阿宅们神往不已。10 月 18 日发售的一本「爆音吉他女子图鉴」就充分利用了阿宅们的偶像崇拜心理，书中不仅有各色萌少女，而且还收录了「轻音」和「凉宫」中出



现过的吉他，如此一来销量自然水涨船高了。

>> 初号机配色耳机发售，为机体 COS 提供新选择

如今各色各样的机体 COS 早已经屡见不鲜，什么用凳子和扫帚 COS 的 GP03D 啦，用纸板糊成的装甲板啊之类的，相信各位早已见怪不怪了。不过这款初号机配色的耳机就要专业许多了，エレコム公司发售的「Sundries CONTRAST」系列最新品 EHP-0H100 采用了双色配色，不使用时还可以完美地折叠，是非常便携的设计。当然最美的是，当你带上紫色和莱姆绿配色的那款耳机的时候，你整个人都初号机了 =w=



>> 小泉纯一郎元首相声优出道



原日本首相，7 月在政界引退了的小泉纯一郎（67 岁）将为 12 月 12 日上映的『大怪兽战斗凹凸曼银河传说新剧场』中的凹凸曼之王配音。退出政界的小泉氏，本不想再接手任何工作，但由于儿子说出 " 小的时候很喜欢看凹凸曼，这跟政治无关，只是想让父亲出演 " 之言后，主动联系制作方，得以成就此事。小泉前首相之前为次子进次郎参选而到处拉票，这次又出演凹凸曼之王，儿子当选，自己声优出道，可谓是双喜临门。

>> 声优菊地美香宣布 12 月结婚



人气声优兼演员菊地美香宣布于今年 12 月与演员岸祐二结婚，菊地美香与岸祐二都出演过战队系列，或许因此结缘。近期两人在各自 BLOG 中都发表了相关公告，不过美香声称自己在婚后依旧会使用“菊地”的姓氏而继续努力工作下去，在此衷心的祝福两位新人。笔者只感叹最近一段时间，好多妹子都已结婚或准备结婚，于是自己什么时候也能回老家结婚呢。

>> 著名照相机品牌宾得与 Kore Ja Nai 合作推出 Pentax K-x 限定版相机

制造出日本第一台 35mm 单反相机的世界著名照相机品牌宾得近日与 Kore Ja Nai 合作推出 Pentax K-x 限定版相机，全世界限定 100 台而且只限于日本销售。此款相机的外形独特，特点是其所谓的“脸部”可以由拥有者自己画上去。Kore Ja Nai 是一家日本公司设计的木制玩具，外型仿似七八十年代的机器人，然而不论造型还是外观都让人倍感无力，这正是 Kore Ja Nai 想表达小孩子在圣诞节拆礼物前的雀跃心情，转眼发现是丑陋的木制玩具的冲击感觉。Kore Ja Nai 标志上的 "IT IS NOT THIS!" 正说出小孩子哭着抗议的心声。



>> XBOX360 第一款满分游戏『猎天使魔女』



2009 年 10 月 22 日发售的 FAMI 通中，XBOX360 版猎天使魔女得到 40 分的满分，PS3 版的得分是 38 分，这也是 FAMI 通对 XBOX360 游戏的评分中第一次给出的满分游戏。『猎天使魔女』以强气的眼镜御姐作为女主角，骚浪的性格，充满魅性的动作，吸引了无数糟糕玩家的期待。制作人神谷英树推崇“动作类游戏就不该老是防御”，想必此作必然爽快无比，攻性十足。游戏将于 2009 年 10 月 29 日发售。

>> 1:1？“圣斗士星矢”将在明年发售“射手座黄金圣衣”的鉴赏用精致模型



万代本次以精致为主打，推出全高约 60 公分，重约 8 公斤的模型，并将附带收藏用的底座。预定在明年发售，目前定价为 105000 日元，限量发售 700 个，同时刻有编号。白色的底座四个角落也装了 LED 装饰照明，外接电源或干电池皆可，于是笔者疑问此圣衣真能穿在身上？若是可能，估计能圆了许多人儿时的梦想吧

>> win7 正式发售，奈奈版遭到哄抢

对水树有爱的粉丝们注意了，操着一口水树奈奈声音的瘟都死奶奶已经在 10 月 21 日深夜也就是 22 日凌晨公开求偶了。咳，接下来是正常版囧新闻：



这次“Windows 7”的日文 DSP 版（供组装机用户使用）邀请到了名声优兼歌手水树奈奈为 win7 娘——窓辺ななみ配音。发售当夜，秋叶原代理店还召开了“Windows 7 发售纪念活动 前夜祭”。结果，发售遭到哄抢，并造成发售现场大混乱，看来瘟都死奈奈有了水树奈奈的力挺，战斗力瞬间突破 7800W 啊！

saber lily~

遥远的理想乡

文 / 乙烯



说是 09 年最为期待的 PF 作品也不为过。这只 LILY 在一经公布时就引发了相当轰动的话题。其惊艳的造型，完美的面相，王者的气质，让绝大多数的玩家都一见钟情，当然笔者也不例外。当时的风潮甚至吸引了大批非 PF 玩家纷纷跳坑，不论是实体店还是网店的预定量都可以说到了前所未有的恐怖数量。

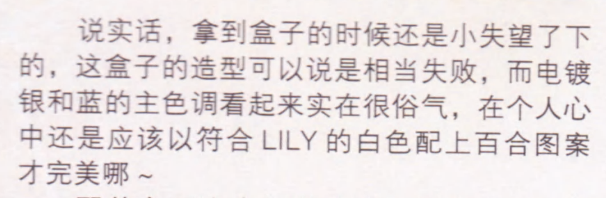


然而，她的发售过程却并不顺利，生产厂模具偷盗事件以及散货提前流出事件让 LILY 的发售期一延再延，正当各玩家望眼欲穿之时，更大的打击来临。国内行货的最大代理商突然宣布提高扣率，再加上日元汇率的提高以及商家们借机哄抬价格，使得 LILY 的预计价格一路突破 800 大关。

而在这种充满着玩家的期待与哀怨矛盾心理下，LILY 终于还是赶在 10 月前发售了。

抛开以上各种问题不谈，还是来专心看一下作品的品质吧。

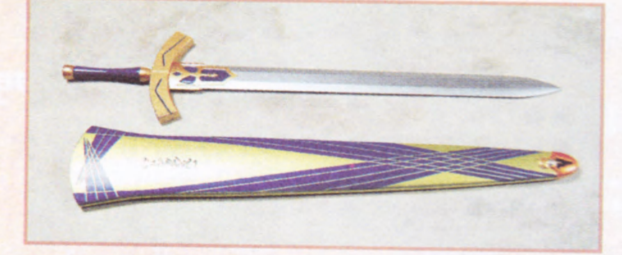




说实话，拿到盒子的时候还是小失望了下的，这盒子的造型可以说是相当失败，而电镀银和蓝的主色调看起来实在很俗气，在个人心中还是应该以符合 LILY 的白色配上百合图案才完美哪～

配件方面这次厚道地准备了 Caliburn 和 Excalibur 两套武器，还附赠了一只替换手来对应是否需要剑鞘。而两套武器的涂装相当完美与细致，不论是剑身的文字还是剑鞘的金线都精致地表现了出来。

另外，值得称赞的一点，Excalibur 是可以完美收纳入 Avalon 之中的，尽管展示的时候不会用到。







这只 LILY 虽说是 PS2 格斗游戏《Fate/Unlimited codes》原创的造型，但其华丽而洁白的服装完美地表现出了这位骑士王高洁的气质，人气现在已是远超原型。本作抓取的是 LILY 释放必杀的瞬间的 POSE，大气的造型配合凌厉的表情，十分到位地表现出 LILY 作为王者的气度。而在此造型下，身上那套华丽的服装也得以最大程度地展现。






本作的面相在笔者来看是本作最大的成功要素。完美的脸型，完美的表情，完美的涂装，完美的红晕表现，让颇为挑剔的笔者也找不出任何瑕疵。那种王者的气质，那种清秀的美感，那种鲜活的真实感，可以说是笔者收到现在所有 PVC 作品中面相最好的一只作品。

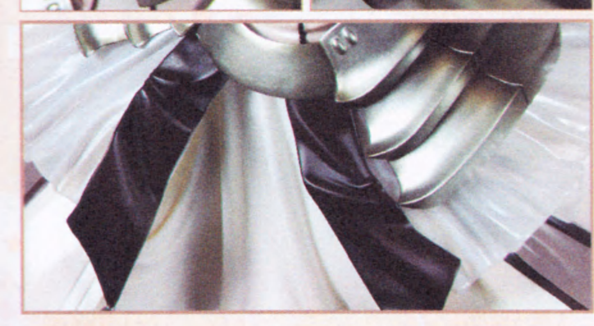


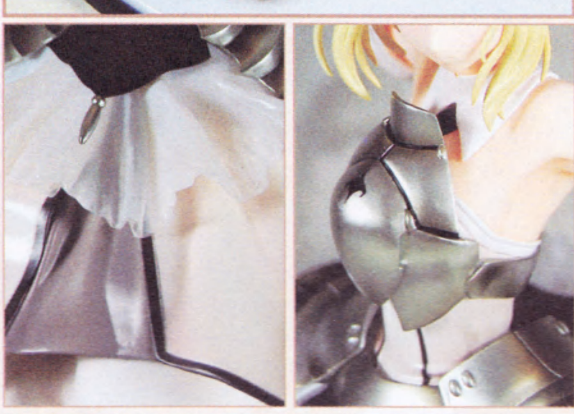
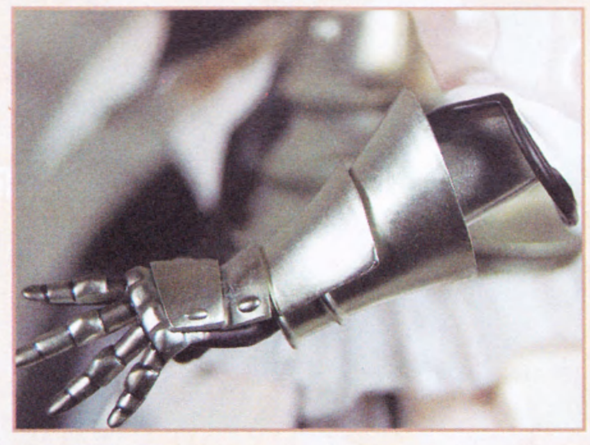

头发一改原型的正经的盘辫造型，而换成了活泼的马尾，让人物显得更为灵动活跃。 头发的做工方面动感表现不错，但细致度上对于 GSC 来说其实还有提高的余地。



服装又是本作一大亮点。在银制盔甲包裹下淡粉色的百合裙层层叠叠，华美异常。 上半身的露肩露背造型又让作品增添了几分妩媚性感。而下半身的各层裙装充分地表现出了不同材质的直感，有着丰富的视觉享受。特别是裙和内衣的珠光上色让作品的高贵度又上了一个台阶。





最后的杀必死

其之一，别看包括的严严实实，但在斜后方的特定角度还是能观察到她不错的身材哦！

其之二，里观测点！黄金之四十五度仰视！从掀起的裙子下又是一片理想乡啊 ~~！当然，袜边不是蕾丝以及相对朴素的 NK 多少有些遗憾。



PS: 友情提醒，本次 LILY 整体做工上貌似有赶工嫌疑，每只都能找到不同程度的小瑕疵，特别在头发和裙子上，如果有条件的朋友，还希望能仔细挑选后再入哦！

附录：模型进阶课堂

GoodSmileCompany

PF 厂商 GoodSmileCompany，简称 GSC，2001 年开始以 TYPE-MOON 系列闯入市场，其发展极快，特别在与 alter 和 maxfactory 这另外两家拥有强大实力的厂商合作密切后，其制作水平更是快速提升，如今已在 pf 市场上占有一席之地，与上述两家厂商并称“三巨头”，2009 年大热的 SABER LILY 就是出自其手。同时也有担任一些其他厂商的发行商。

LILY 偷模事件

6 月，在 SaberLily 原定发售之时，也是厂中偷盗行为大盛的高质量散货高峰期。本作与几个其它作品的生产模具不幸被盗，此事引起了日本方面的严重关注，据说日本还派了相关人员亲临监督，也导致其后 GSC 与 ALTER 不断延期调整生产。这事件也是后来高质量散货被举报而逐渐减少的导火线之一。

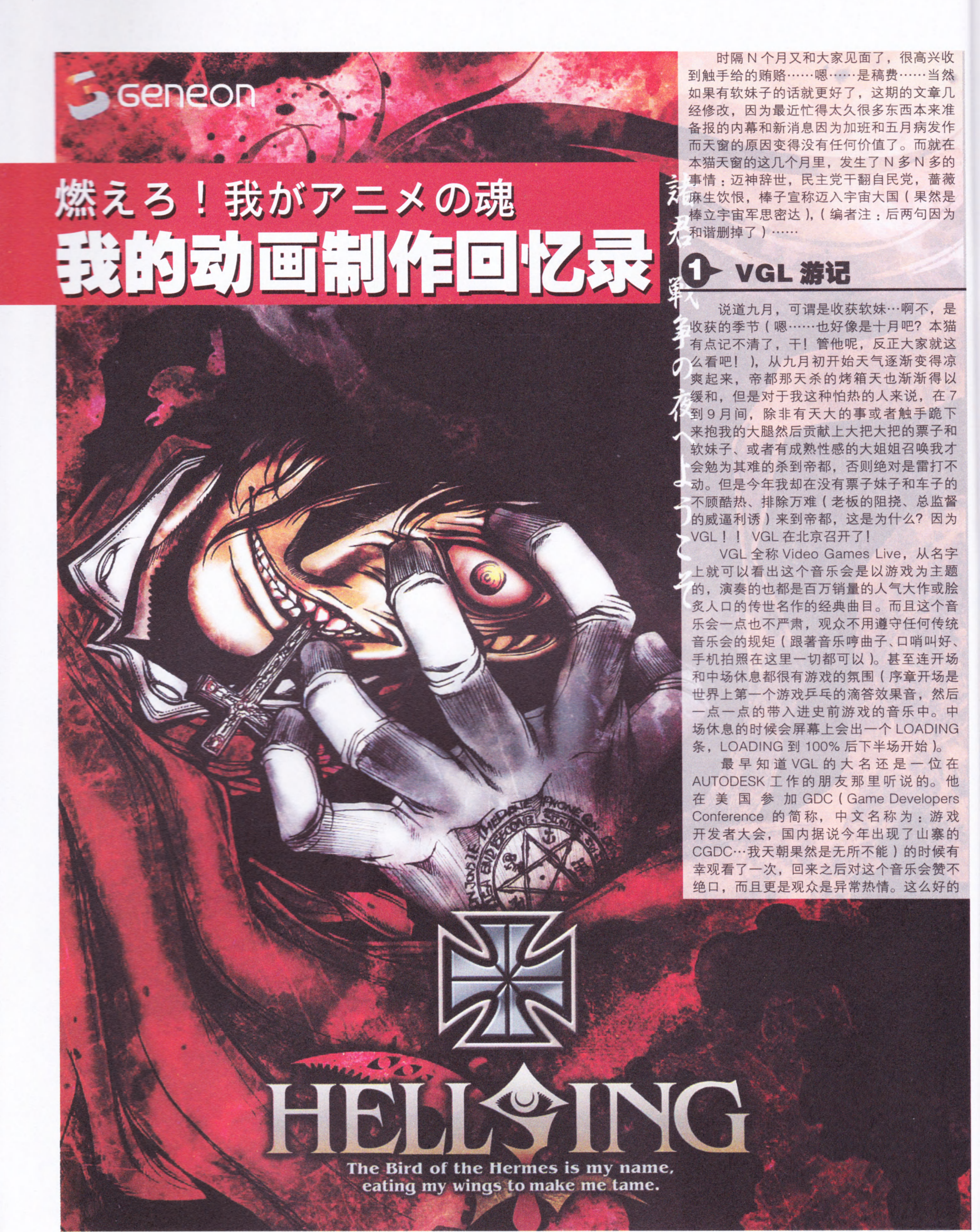
散货

泛指没有包装的 PF，有的是因为收藏者将盒子遗失了，有的是生产厂淘汰的瑕疵物，当然也有的是工作人员从中偷出的不法物。

涂装

PF 上色（涂）与组装（装）的工序，指 PF 作品的整体做工。





燃えろ！我がアニメの魂
我的动画制作回忆录

时隔N个月又和大家见面了，很高兴收到触手给的贿赂……嗯……是稿费……当然如果有软妹子的话就更好了，这期的文章几经修改，因为最近忙得太久很多东西本来准备报的内幕和新消息因为加班和五月病发作而天窗的原因变得没有任何价值了。而就在本猫天窗的这几个月里，发生了N多N多的事情：迈神辞世，民主党干翻自民党，蔷薇麻生饮恨，棒子宣称迈入宇宙大国（果然是棒立宇宙军思密达），（编者注：后两句因为和谐删掉了）……

1 VGL 游记

说道九月，可谓是收获软妹…啊不，是收获的季节（嗯……也好像是十月吧？本猫有点记不清了，干！管他呢，反正大家就这么看吧！），从九月初开始天气逐渐变得凉爽起来，帝都那天杀的烤箱天也渐渐得以缓和，但是对于我这种怕热的人来说，在7到9月间，除非有天大的事或者触手跪下来抱我的大腿然后贡献上大把大把的票子和软妹子、或者有成熟性感的大姐姐召唤我才会勉为其难的杀到帝都，否则绝对是雷打不动。但是今年我却在没有票子妹子和车子的不顾酷热、排除万难（老板的阻挠、总监督的威逼利诱）来到帝都，这是为什么？因为VGL！！VGL在北京召开了！

VGL全称Video Games Live，从名字上就可以看出这个音乐会是以游戏为主题的，演奏的也都是百万销量的人气大作或脍炙人口的传世名作的经典曲目。而且这个音乐会一点也不严肃，观众不用遵守任何传统音乐会的规矩（跟著音乐哼曲子、口哨叫好、手机拍照在这里一切都可以）。甚至连开场和中场休息都很有游戏的氛围（序章开场是世界上第一个游戏乒乓的滴答效果音，然后一点一点的带入进史前游戏的音乐中。中场休息的时候会屏幕上会出一个LOADING条，LOADING到100%后下半场开始）。

最早知道VGL的大名还是一位在AUTODESK工作的朋友那里听说的。他在美国参加GDC（Game Developers Conference的简称，中文名称为：游戏开发者大会，国内据说今年出现了山寨的CGDC…我天朝果然是无所不能）的时候有幸观看了一次，回来之后对这个音乐会赞不绝口，而且更是观众是异常热情。这么好的

Profile

神猫　Masterz



别名：色猫，工口猫，雄性，四眼，中国第二代外包动画制作人，曾参与制作『EVA』、『X 战记 电影版』、『Bible Black& 新 Bible Black』、『火影忍者－疾风传－』、『网球王子』、『柯南 TV& 世纪末的魔术师 & 朝向天国的倒计时』、『北斗神拳电影版』、『飞跃巅峰 2』、『天元突破』、『大剑』、『HELLSING TV&OVA』、『空之境界』等近百部日本动画，现在某日本动画公司中国分公司担任要职，最近在正在做『MACROSS F 剧场版前篇』、『HELLSING OVA 07』、『苍天的航路』、『战斗司书』和『女王之乳 2』……



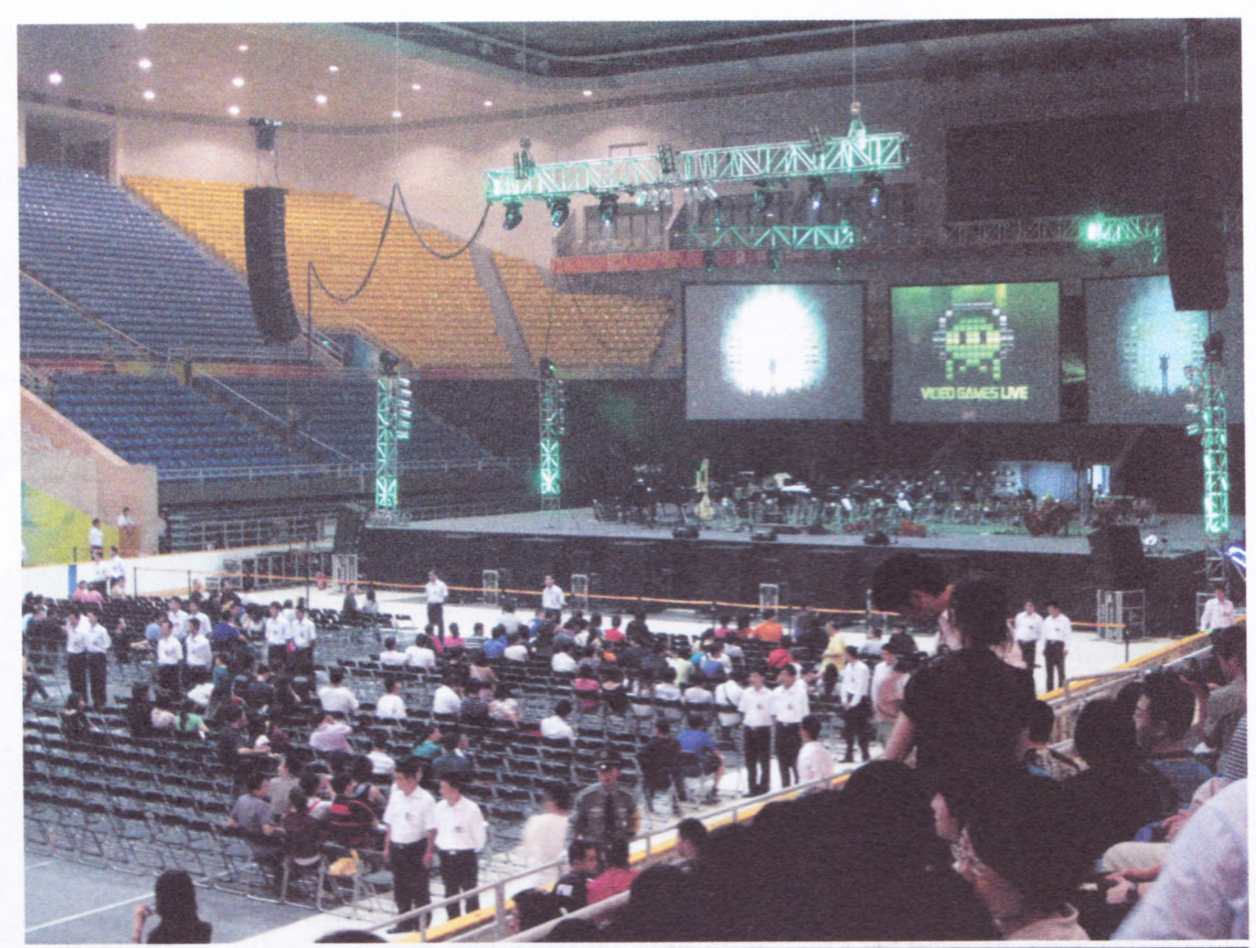
EVENT 本猫能怎么能够错过呢？而且这是 VGL 在我天朝的首次公演，于是我便拉著一位 KONAMI 的主程序义无反顾的杀到帝都。

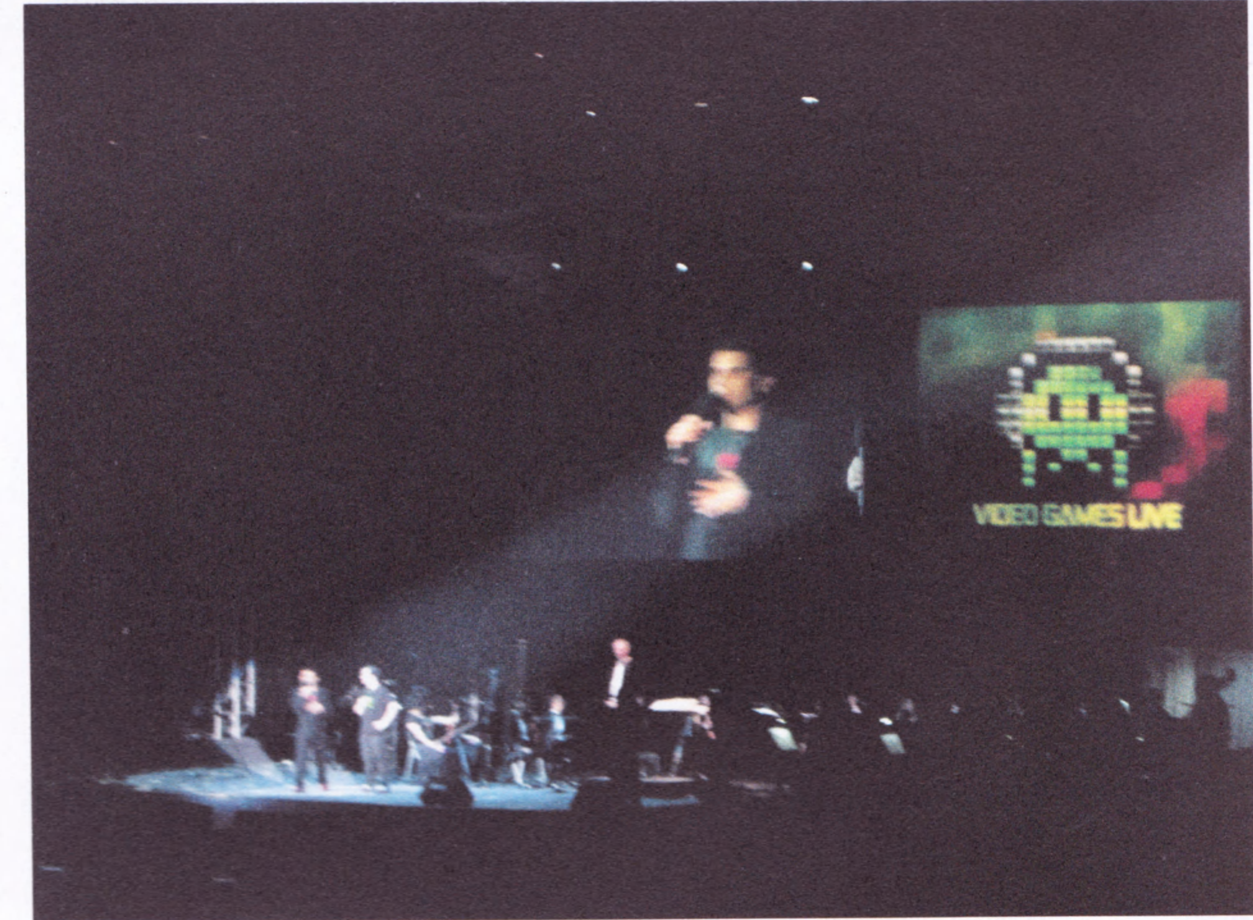
至于 EVENT 的门票方面……好吧！我承认我是可耻的蹭面子党，经多方查找后确定这个 EVENT 的主办方时，本猫便开始选择下手对象，于是本猫将罪恶的猫爪伸向了 UCG 方面（可耻的伸手党的最高境界），很不厚道地蹭了那边朋友的两张内供免费票，但是很不爽的事情发生了，我电话给游戏机的某人的时候这家伙竟然说我来晚了，头等 VIP 的内部票已经被帝都当地的恶势力瓜分干净了，我简直是怒发冲冠并并义正严词的怒斥他“神兽狂羊驼的（自动过滤关键字）！我文明用语（河蟹啊河蟹）你！恶势力要你就给啊？你太没骨气了，怎么不抗争一下啊”。

听到我的怒斥他竟然还振振有词地说什么原本自己是尽全力挣扎了一阵子（找理由说什么内部票务紧张之类的鸟话，谁信啊）但怎奈这些恶势力个个凶神恶煞，孔武有力还勾结官府为害一方他实难抵挡只能认命任人宰割。囧rz 啊，做了 4 个小时的耻辱号（CRH）到了帝都、HOTEL CHECK IN、然后开始发觉自己闲得蛋疼（本猫疼的不是蛋，是寂寞 -v-），于是便杀去彩排现场找 UCG 的弟兄们扯蛋，顺便摸摸地形拍点照片。

正赶上乐团第 N 次排练（具体不清楚第几次），负责演奏的乐团找的是当地的北京交响乐团，因为这些人很多都没玩过游戏甚至啥是游戏都不懂，所以排练时候各种问题层出不穷啊，我在排练现场听这些人演奏著各种游戏名作的经典曲目时，以至于产生了很强烈的违和感和不爽，旁边的 UCG 和相关媒体的朋友也是直摇头（BTV 和票务在线来的人也是我辈中人），大家纷纷提出了以自己对这个游戏的理解和专业的、不专业的建议。

虽然在检讨和调整之后整体演奏效果大幅度提高，但是依然达不到我们心中认可的水平进展依然缓慢，本猫当时可是捏了把汗甚至担





心演出是否能够顺利进行。

趁着排练休息上去和乐队指挥 Jack Wall 和 VGL 创始人 Tommy Tallarico 闲聊了一下，不过本猫的英格拉屎水准是在是……还好有多边形在否则那真是悲剧了。在闲聊中越发觉得这二人宅得可以，此宅非大众媒体所说的那种收了点动漫败了点手办就自称是宅浮浅的动漫爱好者，这种宅乃是如庵野痞子押井教主之流拥有创造之力的大宅也，就拿 Tommy Tallarico 来说，他被业界称为最成功的电玩音乐配乐大师之一，并一直努力改革电玩产业，其目的就是为了让那些砖家叫兽们放弃对游戏的成见并把电玩提升到一种声乐艺术的境界。另外他还主持撰写和制作了一系列的电视节目“Reviews on the Run”，“the Telly Award winning”和“Electric playground”。此外，他是把电声吉他和 3D 立体声进入电子游戏中的第一人（游戏『终结者』），还协助把真实电声 5.1 声道环绕立体声带入电玩世界当中。他曾赢取 35 个最佳电玩音乐的行业大奖，与此同时他曾为 275 个曾获奖的电玩工作过。Tommy Tallarico 为电玩『救世英雄』所写的音乐被雅虎和电玩聚焦等网站视为”经久不衰的最动听的作品之一”，前一阵子他又被玻璃渣找去帮忙撰写大菠萝 3（Diablo3）和星际 2 的背景音乐（这次这两个游戏的 BGM 也在 LIVE 中演奏了，这可是 VGL 在全球首次演奏啊！）。因为时间紧张（调试设备、为了演出加紧狂操乐团），两位高人很热情（宅无国界，天下大宅是一家）地和我蛋了一阵便回到了紧张的排练之中。最后在闪人回酒店之前和 Tommy

Tallarico &Jack Wall 合了个影（Tommy 那张拍的不好有损形象在此就不放出来了）。

演出当天本猫带着 KONAMI 的朋友提前两个小时到达目的地，放眼一看，现场人还真不少，不过一打听都是打折票和面子党（原来是同道中人），期间还碰到了许久不见的猫太、阿修罗、曹纲等 JR，接著又遇到了几家游戏公司的朋友分散在场馆各处，于是本猫开始满场乱窜，接着又遇到了北京的损友、关系客户和工口同好才知道，原来他们就是当地恶势力……还真是孔武有力啊。

序章依然以游戏鼻祖乒乓开始，然后一点一点的随著时代而转换，等演奏到 ROCKMAN2 的 BGM 的时候台下很多人都小声哼起了『思い出は亿千万』的歌词 ~ XD，这次 Tommy 很配合亚洲观众，在介绍名字的时候没有说 MEGAMAN（美版洛克人叫这个名字）。但是明显发现很多游戏现场的太老了，很多年轻人因为这样那样的原因没有玩过，还好当时在场的都是有爱的 ACG 淫士没有任何冷场（只不过现场的热烈程度要比米帝的 LIVE 差了一截，各位可以去 YOUTUBE 或者其 GTL 网站搜索相关视频对比一下就知道了）。

这场音乐会在前期就遭遇诸多不顺利，不过多蒙宅神庇佑，演出当天的效果还是很不错的，虽然比纽约和英国那场差一点（这其中也包括器材、场地等诸多原因），但怎么来说还是圆满。

2 长假期间的修罗场

原本和多边形约好了等 TGS 的时候我们在幕张会场见，然后回东京一起去风俗一下，但是因为种种原因，本猫被阴错阳差地扔在了国内，只能对著透台一边流着泪一边拿着画面应付无穷无尽的画卡。谁知道为了能有时间去 TGS 本猫做出了多大的牺牲啊，每天只睡 3 个小时，在监督制作进度的同时，还要画三种不同风格的原画（萌风、复古风、CLAMP 风），经常画着画着风格就串了，而且眼前经常会出现幻觉以至于需要彻底重画的大悲剧（现在本猫是身兼数职，一个人当 N 个人用，各位往下看就会知道答案了）。

当时我们公司接手的十月新番的前几集基本上都已经顺利完成，但是进度依然不乐观。当时本猫手里负责的案子就有『HELLSING 07』和『苍天航路』两个很麻烦的东西，特别是『HELLSING 07』这个 OVA 的制作要求之前几期本猫也说过了在此不再重复，描双线、上色多重影、3DCG 合成等各种麻烦的工序……还是那句话，画面华丽故事引人入胜的动画，是用动画人的生命和鲜血换来的……

为了赶上 TGS，本猫可是加持了荆棘术和狂暴的 BUFF 用了比平时快 3 倍的速度完成了『HELLSING』自己负责的那几段作监工作，话说在『HELLSING』的第七集里我们终于迎来了变身后的妇警，那一段真的是很华丽，华丽到本猫内牛满面……恩！不错，是累的内牛满面。因为那几卡的构图真是非常非常复杂，好几次都被鬼子那里打回重画，但是成品画面看上去还是让我们很欣慰的，自己的心血没有白费啊！特别是本猫负责的那几卡的特效真烦人，不过成品的效果很有气势，当时本猫随便翻了几下"**絵コンテ**"（分镜头剧本），虽然打戏不是很多，大部分都是 TU、TB（镜头拉入、拉出）拉镜头，但是不可否认 MADHOUSE 监督在对气氛的渲染和突出人物的方面果然名不虚传。剩下的就是看我们华丽地将**絵コンテ**的 LayOut（设计稿）内容绘制成具体画面了。



时间过得真是很快，转眼又过了国庆长假了。想必当时大家都在尽情地吃喝玩乐，尽情放纵著自己的身心或拉着三五好友屁颠屁颠地到处乱窜。就在大家都在休息放松的时候，本猫和一群战友们却处于生与死的考验之中。经济危机的影响依然持续，拖它的福本猫的薪水增长了，恩！你没看错是增长了，负增长了……在薪水被无情地负增长的同时，公司又开始了第二次减员增效活动，许多上色和一些可有可无的二线人员被发了便当，无情地送回老家结婚去了。所以现在公司剩下的人要承担比以前更多的工作量，原本计划的短期休假（国庆 2 天长假，对我们来说 2 天已经很长了……）也被迫全部取消，所以国庆我们根本一天没休。

日本方面发来了比平常多 N 倍的动画外发，因为国内的很多中小型的外包公司和小工作室全部都放假休息，所以那些日子日本方面的外发单很多都发布出去，就算发出去给一家关系公司的量也是平时的几倍（都成几何形式的增长）。对付这种超过自身吞吐能力的单子，要是在平时公司都会挑一些比较麻烦的或者看着不爽的卡外发给下属分公司或者小工作室来应付（我们公司周围就有两个小公司和四个小工作室靠我们的外发单活着）。但是因为国庆长假的原因，九成左右的小公司和外包工作室都纷纷或者以各种理由拒绝接单，当然这其中有些的确是活太多太紧做不过来了，但是也不乏假期综合症爆发，推搪工作的。过国庆的那几天我们公司的人基本上每人每天睡觉不超过两个小时，基本上都是吃喝拉撒在公司，个别有老公的员工，甚至把自己老公（别的动画公司的）抓到公司来做免费壮丁帮着日画稿……啊啊啊啊！不爽啊！！！我也想要个能帮忙的妹子啊！

所以说十一长假，对我们来说那是遥不可及的梦想啊！！这一切都素那幻觉，至于中秋……我们会两眼望天然后很茫然地问："中秋那是什么？能吃吗？"中秋那天我们正为"马哭骡死爱抚"（Macross F）的电影版"卖肉的歌姬"的紧急返修卡做最后的冲刺。这个东西要求比较严格，反正我们接到的那段是很严（电影版这种东西基本上都是由 N 家公司同时制作，每家公司负责一部分最后拼起来。其实 TV 版也差不多这样……），而且最后一批的作画时间只有十六个小时，然后网络传输同时成品图直接上飞机飞日本（这么做一方面是为了双重保险。另一方面是回收作画以备将来不时之需）。河森神棍和他的公司利用这个可是骗了不少钱，不知道这会的电影版会咋样，到时候大家拭目以待吧。

话说最近召开的 Macross Event 还真是不错，历代歌手基本全员（没有女王）出现，就连久不露面的初代歌姬明梅都现身了。为了照顾某些喊著无图无真相的一小撮不明真相的围观群众，放上写真一张，就是有点糊…各位将就吧 = =

③关于"独角兽"和其它

另外在减员增效的同时，公司这边为了在业界里继续生存下去而耍了些手段（大人的世界时很肮脏很黑暗的，好孩子不要知道我们用了什么手段，就算想知道本猫爷不会告诉你的，因为我也不知道 ~XD），从三癫子（Sunrise）手里接到了部分『独角兽』的案子，本猫现在正在拼命狂日中，据执行监督称动画版的故事走向将会遵循原作，但部分比较敏感的地方（指与 UC 正史方面）需要做大范围修改，与小说会有略微出入——因为小说在故事连接上有很大一部分和 UC 系列的正史相冲突甚至完全否定了正史的存在。这让众多铁杆 UC 粉丝和光头（富野由悠季）大为不满，高层认为这么搞危险性太大了（不可能为了你一部作品而否定以前的所有 UC 设定，而且 UC 周边产品的销售利润异常可观），所以决定动画化的时候会对部分内容进行修改。当然了，里面的机设还是很有爱的，特别是像新安州啦、亲卫队啦这种充满浓浓的德厨风的机体华丽异常啊，当然 TV 版里可能会稍微有点细节简化（比如机体上的一些小件）。种渣之流和他比起来完全未够班啊！口桀口桀！！种白们快来战本猫吧！口黑口黑！

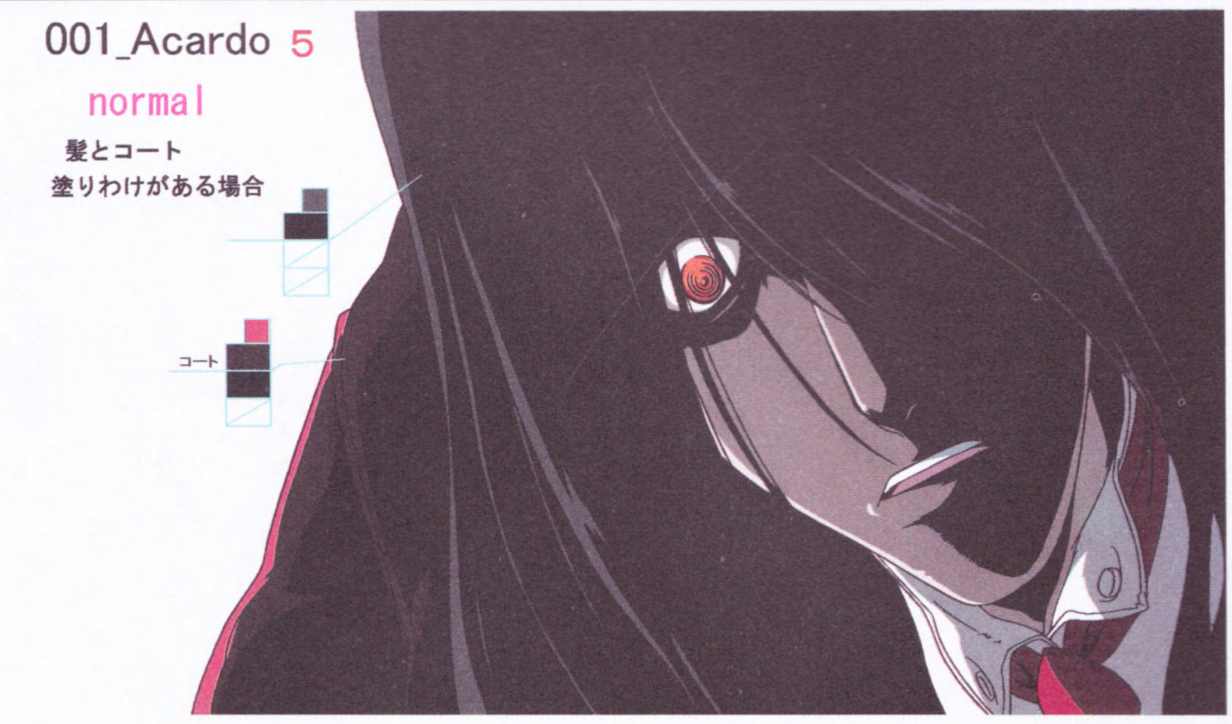
就在我一面流著泪一面画图的同时，那个前 KONAMI 的朋友竟然在日本当"驴友"和几个日本朋友搞起了什么自驾游，然后还打电话来说怎么怎么 HIGH 怎么怎么放松，你没来真是太可惜了之类的话。回来之后会把他们的照片传给我看。口古月！这就是赤果果的炫耀啊！老子也想出去玩，老子也想去败宅物，老子也想去北海道观光！可是老子没钱没时间！

好了，不发牢骚了，回过头来继续说我们公司，刚才说到公司为了追求更高的利润就像扎了兴奋剂一样开始狂接外单，这还不算什么，前几天我和日本那边的同事聊天才知道公司竟然开始接柏青哥游戏动画的制作了（编注：打弹珠赌博机上的动画，EVA 和北斗神拳都出过，最近流行的居然是某韩剧的……）。虽然说这种动画的利润比正规 TV 版要可观得多，制作起来也比较容易（摄影框都没有，只要动作流畅，人物不变形即可），但是这非常不吉利，因为有很多公司都是在制作了柏青哥游戏动画后开始走向倒闭的末路的……反观做国产动画的公司，有不少混得风生水起。虽然做他们做的东西本猫实在不敢恭维，但是人家却有钱赚有房子住有车开有妞泡 Orz，本猫就认识几个做国产动画的朋友，人家各个都是有房有车有存款的三有人士，个别还是四有五有的成功淫士和淫生的赢家。

所以本猫现在这里给自己留条后路，如果哪位有梦有爱又有米的大爷想投资拉班子做动画、做游戏，记得考虑本猫！本猫价格便宜量又足，比起月薪动则四五万的国内做牛 X 国产片的"顶尖动画编剧、导演"们，本猫可是好养活多～无论是一般向、成人向、正太、萝莉、GL、BL、糟糕、重口味……本猫都会做；无论是河森神棍风、庵野痞子风、宫崎老头风还是手冢御大风的台本，本猫能都模仿，连他们的人物风格我也能画！！所以各位有爱又有米的大爷们要干活的时候记得要包养本猫啊！！联系方式 erocat_zou@hotmail.com ▲



MACROSS 历代歌姬歌男合影





前言：这是已经在幻想乡中存在了不知道多少年，却最近才被开发出来的地点。被开放出来的契机随便想也知道当然是异变……虽然幻想乡的地上也是个群妖乱舞的世界，但是大多数的妖怪，总归还是我们耳熟能详的，诸如天狗啦，河童啦，鸟怪啦，虫怪啦之类的，但若来到地底一游，就会发现这里俨然是一场寒武纪古生物展览了。千奇百怪的种族大部分就算知道了名字也会给人“哈？”的感觉，之前在『东方地灵殿』专题中因为写的匆忙，没有好好介绍一下这些骨灰级的妖怪们，现在认真地用一期来补上。

幻想乡生存指南
地底篇再考
——幻想乡古妖怪考（伪）

文 / lastsep（U235）

地底世界

这里原本是地狱的一部分，因为在地底，所以是地狱，再理所当然不过的事情了。不过，这一部分地底，在一次“地狱小型化”的计划之中被废弃了。于是这里就成了“旧都”之类的地方。原本在废弃之后就应该除了怨灵之外什么都没有的，但是在那之后，又有新的居民住了进来，就是鬼族们。

鬼原本居住在妖怪山上，是妖怪山的主人，之前在介绍妖怪山的时候就说过了。鬼族和人类之间微妙的信赖关系也是大家都听说过的，自从人类开始变得丑恶，人类社会充满欺骗和腐败之后，鬼族就因为厌恶了这样的人类，而远离了人类世界隐居起来。这也是传说中记载着的事情。

在幻想乡中，他们隐居的地点，就是这地狱的旧都。

他们在地狱废弃的土地上重新建立了鬼的社会，与此同时，也开始接收那些同样在地上被侮辱和被损害的妖怪们。在『东方星莲船』中，白莲等妖怪们进入地底，差不多应该就是在这一时候。然而这样一来，旧都的势力就会越来越庞大，地面上的妖怪们多少总会生出危机感，为了防止那些充满怨念的地底妖怪反攻地上，地上的妖怪同地底交涉，提出了一个交换条件——原本因为地狱撤走而徘徊在旧都的怨灵由地上的妖怪来封印；而作为交换，任何妖怪也都不得再进入地下都市。

就这样，地底世界实际上等于被封印了起来，过上了与世隔绝的日子。一直到间歇泉异变为止，地底世界和地上世界才通过博丽神社背后的温泉，再度连通。

就像上一篇说过的，这个事件跟河童的能源革命一起，标志着幻想乡的历史开始向两个有趣的方向发展。究竟是向着现代化还是向着久远的古代？没有人知道。



图：Archlich（幽明灵乐祭）

地底世界的奇妙妖怪们

可怕的水井妖怪 琪丝美

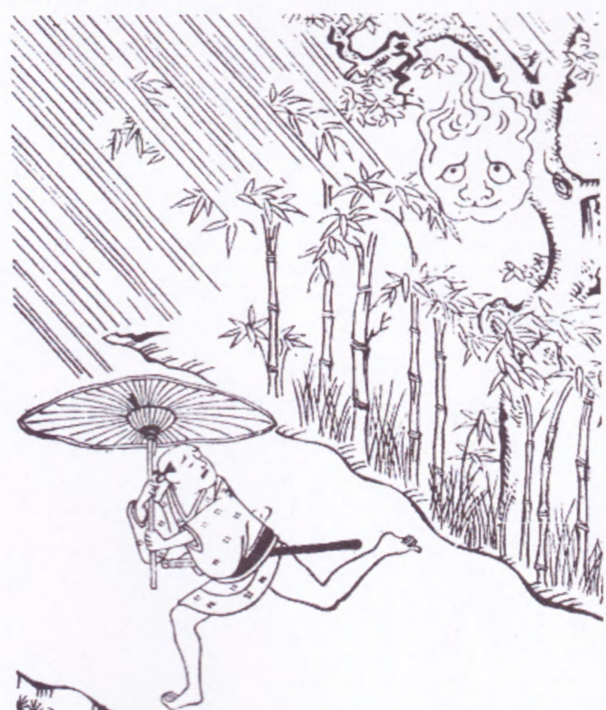
种族：钓瓶妖
能力：掉落鬼火程度的能力

她的形象是个躲在桶里的双绿色马尾白衣loli，出没在从地面通往地底的通路中。似乎和猫一样喜欢狭窄的地方，所以都躲在桶里，夜里走路的时候，她会突然从头上掉下来，撞到头。很危险。作为一面中boss，她和大多数中boss一样都没有台词。

关于钓瓶妖，其实并不是那么冷门的一种妖怪，相对来说会比较频繁地出现在怪奇谈中。所谓“钓瓶”，是指古代人们从井里汲水用的桶，木桶的把手上连着绳子，绳子的另一端缠在木滑轮上，打水的时候把桶一下子扔到井里，装满水之后再转动滑轮把桶提上来，这种场面古装片里面应该是很常见的。而钓瓶妖，就是指这种器物化成的妖怪，因为在人类长期的接触之下接触了足够的人气，灵力不断增强而化为妖怪。这种妖怪可以归类为“器具妖”的范畴，『星莲船』中的小伞也同样属于这个种类，除此之外，还有例如返魂香、琴古主、木鱼达摩、屏风窥、枕返、云外镜、草鞋怪等等等等，都是钓瓶妖的同类。

钓瓶妖虽然是由木桶化为的妖怪，其形态却似乎不一，有的像个毛球，也有像马头或破旧可乐罐的。闲来无事的时候，它会在指头来回游荡，口中喃喃着“夜班上完了吗？要不要把钓瓶放下去呀？”这样的话，倘若这时有人走夜路经过，他就会如被从井口丢下的钓瓶一样快速地坠落到行人的头上，用木桶套上行人的脑袋，然后拉上去咬死吃掉。

所以走夜路的时候要小心，不要随便经过茂密的大树下面哦。



昏暗洞窟中明亮的网 黑谷山女

种族：土蜘蛛
能力：操纵疾病（主要是传染病）程度的能力

原型看种族就知道是名为土蜘蛛的妖怪，短发少女的形象，是个很开朗的妖怪，很好战，虽然能力听上去吓人，但她本人并不会随便地让身边的人染病。同靠近了就会倒霉的厄神不同，山女的传播疾病是可以由自己控制的。

真正出现在传说中的土蜘蛛，是一种身形巨大的身上有黑色和土黄色花纹的蜘蛛，因为经常出没在山里，也被称为“山蜘蛛”。虽然看上去不起眼，它其实却是个很有渊源的妖怪了。

事实上，“土蜘蛛”这一词，在日本曾经是对土著居民的一种蔑称，带有侮辱的性质。具体说来，它在日本文献里是指一个名为“国栖”的蛮族。除此之外，这个蛮族还被称为“八掬胫”，或“山之佐伯”、“野之佐伯”。（除了“国栖”之外，其它的称呼都是带有蔑视的成分，而“国栖”本身，则是意指这些蛮族祭拜的是不同于



能剧中的土蜘蛛

为大和民族所祭拜的天津神的国津神。）关于这一民族的传说是多种多样的，既然信仰着与统治者的信仰背道而驰的国津神，这一民族和大和必然会有所冲突，不过在日本的文献中，就既有国栖和大和冲突的记载，也有土蜘蛛帮助大和的记载。在《常陆国风土记》中，就有着这样的传说：

老人说：从前，有一个民族叫国栖，他们又叫土蜘蛛、八掬胫、山之佐伯、野之佐伯。他们掘土居於洞穴。人来则藏入洞穴，人去则复出。他们经常趁农民不注意时，出来偷东西或杀人。这时，有一个叫做黑阪命的人，他想出一个消灭土蜘蛛的方法。他趁土蜘蛛外出的时候，用荆棘将洞口堵住，然後再用骑兵追赶他们。结果土蜘蛛都被荆棘绊倒，最後就被消灭了。

在其他的文献中，也有土蜘蛛民族起初反对大和，最后归顺之，接受农耕教化的记载。由此可见，土蜘蛛和大和的冲突，实际上可以归类为日本建立时期，绳文记事的游牧民族和文字记事的农耕民族的冲突了。这种现象，在世界各地的历史之中都屡见不鲜。或许也正因为土蜘蛛们在日本统一的过程中就早早的退出了历史舞台，关于他们的记载才会多种多样，并且都充满了志异的风味。当然，正如国津神从未离开日本民众的信仰一样，土蜘蛛们也并没有在这一范畴之内灭绝，在诹访市里，就有祭拜神格化的土蜘蛛民族的手长神社和足长神社。不过，与友好和善的土蜘蛛信仰相对应的，妖怪化的土蜘蛛则被描绘得非常凶恶，因其是被朝廷迫害的国栖们死后怨灵所化，故对人类充满了攻击性，会用蜘蛛丝把人绑回山洞吃掉。

至于土蜘蛛这一种族和疾病（山女的能力）的关系，则应该是和安倍晴明的传说有关。据说平安时代末期，京都遭遇饥荒疾病而荒废。当时的天皇请来阴阳师安倍晴明来占卜，占卜的结果，是因为拥有不可思议的灵力的勾玉被土蜘蛛一族夺走所致。这大概就是土蜘蛛和疾病的关联之处了。

地壳下的嫉妒心 水桥帕露希

种族：桥姬
能力：操纵嫉妒心程度的能力

连接着地面与地底的通道，也可以理解成是连接两端的“桥”。

因此，她就是这座桥的守护神。负责看管守望来回的行人平安。不过，她生性善妒，看



到很快乐的家伙就会心情不爽，上去捣乱，大概因为看守这里实在是个过于无聊的工作吧。而且很长的时间里通道处于封闭状态，她也没事做，就更无聊了。

因为自己强大的嫉妒心，她也变得可以操纵她人的嫉妒心了。

水桥的形象实际上算是由两种桥姬的特点综合起来的，也就是说，“桥姬”这个名字，实际上同时指代着两种存在，一种是神，一种是女鬼。

桥姬这个形象最早出现在日本，就是以神的形象存在的。原始的多神教信仰中，人们相信每一座桥都有女神守护，因此桥姬的形象就发展了出来。而且桥神是夫妻神，几乎每座桥边都会有祭拜他们的地方，高档一点的会有神祠，随便一点的就只是两个挂着绳子的大石头了。据说，随便从他们中间走过的话，可是会被桥神作崇的，一定要小心。最出名的，人尽皆知的桥女神，大概就要算是“宇治桥姬”了。

据传说，守护着宇治桥的桥姬和离宫八幡神是恋人关系。当时的婚姻形态是访妻婚，也就是男方在日暮时来女方家里过夜，黎明离去。





于是在传说中两位神明也整天这么干，八幡神每天从京都府大山崎的离宫八幡宫出发，顺着淀川、濑田川、宇治川来见桥姬，啪啪啪个两次三次之后再在黎明时分原路返回。人们在黎明时分看到宇治川的浪涛汹涌，就知道是八幡神这个“闪光弹”啪完回家了。

不过，当时的贵族们一般都会同时保持好几个婚姻关系，也就是说可以在不同的晚上去不同的女子家里过婚姻生活。离宫八幡神自然也不能免俗，于是在郎君不来的欲火中烧的夜晚，宇治桥姬就只好寂寞难耐地在桥头等着八幡神归来。美丽的女神翘首等待的姿态，虽然没人见过，却也被歌人们意淫出了许多哀愁优美的和歌。在《源氏物语》中甚至也有名为《桥姬》的故事。这一时期的桥姬形象就是单纯地悲恋着负心汉的苦命神。然而，随着这种故事的口口相传，桥姬的故事和其形象一起，都开始慢慢变味了。

最先改变的，是桥姬的身份，从神明开始变成了人类庶民的女子。

在《古今和歌集》卷十四中记载着这样的故事：

话说古早古早，宇治桥畔有位守桥女子，人称她为桥姬。桥姬也有丈夫，怀孕时，孕吐得很厉害，吃什么吐什么。丈夫看不过去，向桥姬说：

“你想吃什么？说说看。我一定设法去找来。”

桥姬想了一会儿，说：“以前我吃过伊势的裙带菜，当时觉得很好吃。要是那个，我想应该吃得下。”

“好，我去取来给你吃。”

丈夫立即前往伊势（三重县）。过了几天，仍不回来。桥姬很不安，也动身前往伊势寻找丈夫。她在海岸徘徊，结果浪涛中出现了心爱人的朦胧身姿。全身水滴，面无血色。丈夫蠕动苍白双唇，念出一首和歌：

狭筵（さむしろ）にころも片敷（かたしき）今宵（こよい）もや

われを待つ（まつ）らむ宇治（うじ）の桥姬（はしひめ）

意思是：草席上只铺著一人衣服，今晚依旧在等我的宇治桥姬。

桥姬大吃一惊，想奔向丈夫，不料丈夫却消失了。这时桥姬才明白，丈夫为了摘取海岸岩上的裙带菜，不小心失足落海而溺死了。桥姬只能哀哀欲绝地回宇治。

这个时候的桥姬便从守护神变成了普通的守桥女，不过事迹却依然是个普通的悲剧故事，而且丈夫还从花心男人变成了为妻子而死的好男人。再往后来，桥姬传说的演变就夸张起来了。

同样是宇治桥姬的故事，《山城国风土记》里面这么写着：

平安时期，有位女子叫桥姬。她的丈夫除了她之外还有另外一个妻子。后来老公出门就再也没回来，两位夫人就一起出门去找老公。

某一天的傍晚，桥姬在海边遇到一位老婆婆，从老婆婆口中，桥姬得知老公被龙王带走了（天晓得为啥……），于是桥姬便拜托老婆婆帮忙让他们夫妻团聚。老婆婆答应桥姬说可以让他们见面，但是见面的过程中，桥姬绝对不能说话。桥姬答应了，于是老婆婆就开始做法，然后老公就真的出现了，还唱着一首和歌——歌词内容和前面传说里的那首是一样的。

歌词的最后唱到"宇治桥姬"，另一位夫人就不干了，泪奔说"还有我啊，你把我这个妻子给忘了啊！"

结果……一切都消失了……

只留下两位夫人，坐在除了子安贝什么都没有的海边。

在这个故事里面，桥姬的男人又变回了花心萝卜，不过桥姬本人的性格仍然还是温良贤淑的形象。不过很快就连这种性格也没有了。

到了镰仓时代。有个被丈夫始乱终弃了的女子，痛恨着把自己变成破鞋的丈夫，而到贵船神社参拜，话说贵船神社是祭拜龙神的地方，顺便也能让被爱人抛弃的人来祈祷对方回心转意，但同时，自古以来这件神社也以诅咒而闻名。

这个女子就在贵船神社参拜说："但愿生成鬼，杀取可妒人。"于是贵船明神就让手下的神官告诉她："想要做鬼，就得更装易服，在宇治河浅濑泡它 37 日。"于是这女子就面涂朱砂，身涂丹砂，披发跣足，头戴铁圈，口衔松明，照着神明说的话做了，于是真的当成了鬼，从而如愿以偿地把自己丈夫和那个小三都宰了。

至此，桥姬已经彻底堕落成了一个被丈夫抛弃，而充满了嫉妒心的女鬼……

了解了桥姬形象的演变过程之后，回过头看水桥帕露希这个把桥姬两头的特征糅合到一起的形象，还真是囧 rz……

连怨灵都恐惧的少女 古明地觉

种族：觉

能力：可以读心程度的能力

关于觉这个角色的介绍，在地灵殿专题里面已经大概说过了，地灵殿的主人，因为有读心的能力而被其它妖怪们讨厌，却反而被动物们亲近，靠近她的动物们慢慢也成了妖怪，等



等等等。

传说里真的有会读心的妖怪吗？有的。在日本的传说中，的确有名为"觉"的妖怪，擅长读取人心的想法，它浑身长满黑毛，如大猩猩一般，平时对人友好，察觉人饿了还会摘来果实相送。然而一旦人类心中生出足以激怒觉的念头，他就会抢先一步把人类吃掉。

另一种妖怪名为"狒狒"，这种妖怪同真正的狒狒不同，身高两米多，身覆红毛，擅长模仿人类的动作，甚至学人语，摆出人类的表情。古明地觉这个形象，读心的部分是来源于真正的"觉"这种妖怪，至于模仿主角们的弹幕的这个设定，则应该是来自"狒狒"妖怪的能力了。不过明明是一只 loli，原型却是两种猴子，这实在是……

除此之外，懂得读心的妖怪其实不止一种，有种叫做"山童"的妖怪可以把人心中所想的事情说出来，毫无差错。想想游戏里面主角们面对觉的时候，觉似乎也有直接把对方的心声说出来的习惯，这一形象中应该也有山童的原型在里面了。

地狱的轮祸 火焰猫磷

种族：火车

能力：带走尸体程度的能力

觉的宠物，能够同尸体和灵体对话，因此被任命管理灼热地狱遗迹的怨灵。也是让间歇泉冒出怨灵，从而让主角们察觉到发生异变的人。具体剧情在地灵殿专题里面也说过了。

火车这个种族名字乍一听很扯，不过关于这种妖怪的传说可是自古有之，现代的火车名字其实就来源于这个妖怪（大概）。据说其真身是猫形的妖怪（也有说真身是冒火的车，冒火的人类等等），抢夺生前恶贯满盈的恶人的尸体用燃烧的地狱车拉走，故而得名。总的来说，阿燐算是个完全符合妖怪原型的角色了。



炽热焦躁的神之火 灵乌路空

种族：地狱鸦 with 八咫乌

能力：操纵核融合程度的能力

原本只是普通的地狱鸦，后来被神奈子从中捣乱，弄了只八咫乌来与之合体成了超级赛亚人，于是便拥有了十分 nbhh 的力量，妄想要烧光地上世界，被灵梦等人收服。就是这样的角色。

左足乃『分解之足』。

右足乃『融合之足』。

然后右手所持的是控制它们的『第三足』。

据说她就是靠这三足来操纵究极的能量。

在其被灵梦收服从而变得老实的今天，她应该正在安分地管理着灼热地狱，为河童的能源革命和幻想乡的四个现代化当着螺丝钉吧。



后记 Houji

本次同样没有漫画推介部分……想要看和这群家伙们有关的漫画的，可以自行去东方小镇搜寻，现在小镇的漫画下载引擎有很方便的搜索功能。

（当然也欢迎来购买国产地灵殿主题同人漫＋绯想天主题同人小说合本《东方绮绯纭绛 side 东方霖灵露霏》，淘宝地址 http://shop35280486.taobao.com/，内有详细介绍……逃）

咳咳，地底世界自从温泉异变以来，已经算是恢复了同地上的联系，虽然最初"地上妖怪不得来往于地底"的约定没有变，地底的妖怪们却已经开始回到地上来了，甚至还闹出了星莲船的异变。不过幻想乡变得热闹点总不是什么坏事。幻想乡生存指南也快要慢慢地接近尾声了，预计会在接下来的两期之内完结，接下来还会有什么样的东方系列专题呢，只有到时候才知道了……▲



洋装罗丽的幻想乐园

中国同人绘师夜·艾露达

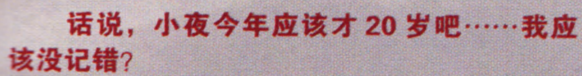
Pixiv：http://www.pixiv.net/member.php?id=338118

在 2DM 介绍的这么多位天朝绘师中，JEDI 有幸见过本人的除了前几期的 Sayori 桑，就只有本期的嘉宾夜·艾露达 MM 了。虽然之前只是通过一个同人社团主催的合作关系和她联系（某人你感觉如何，感觉如何了？），但真没想到画功已经如此出色的她，在现实中竟然会是一位超萌的罗丽？

夜・艾露达

出生日期 1989.07.11
血型：我自己也不清楚貌似是 A
身高：155 左右
三围：保密 = w =
爱好：音乐，钢琴，画画，洋装和猫咪…

部分创作履历
《这个夏天》小说插图
《漫友・超新星》
魔铁出版的各种小说插图
《新蕾 100》卷首和插图
《漫友・漫画 100》星座走廊
漫友 20 周年画集
萌娘计划：『Gal Project 03 ～ Starry Dreams ～』
U235：东方塔罗牌
萌娘计划：『K—OFF』



话说，小夜今年应该才 20 岁吧……我应该没记错？

A：恩，刚刚过了 20 岁的生日了 = w =

啊！那么正式开始绘画方面的工作是从几时开始的呢，最早的正式出道作品是？

A：唔，大概是 14 岁吧，是一个杂志向我约的小说插图。

好、好小……当时就是 CG 了么？

A：恩，那时已经画了 1 年的 CG 了，还在用手绘线稿 + 鼠标路径上色。

话说那张图还找得到么……

A：找不到了……那时用的笔记本已经要报废了吧（笑）？不过线稿应该还健在。

小夜的绘画是完全自学的吗？如何开始的呢？

A：嗯，这方面基本是自学的，后来也进美院学过一段时间基础，开始的时候是因为爸爸妈妈，他们在我很小的时候就教我画一些简笔画。

在美院的基础主要是哪些方面的技能呢？

A：素描速写和色彩。

感觉形成自己现在的画风，是受什么影响，或者是有什么契机？

A：唔，这个影响最大的应该是到了完美时空以后吧，从赛璐璐上色风格转到了厚涂风格。

哦哦！原先还有过那种画风么……我都一直没看到过。后来到了公司后的改变，是因为工作的关系有画欧美风的要求，还是自己的兴趣？

A：唔，有要求厚涂要求，公司要求非赛璐璐画风，然后厚涂要细致。



适应大概用了多久呢，有没有参考或者学习名家的画风？

A：大概 1 个月左右才开始渐渐掌握门路，开始没有参考，因为自己也学过色彩，所以转厚涂的话还算顺利。

作画方面的心得可以大致说下么

A：唔，一定要保持刚刚起稿的心态一直画到底，就会收获很多东西，虎头蛇尾是不行的 = w =

刚起稿的心态，这种感觉是不是也挺难抓到的？

A：就是那种特别兴奋觉得一定要把这张画画好的感觉。

喜欢在怎样的环境下画画？

A：糖果香味的温暖的小屋，光线适中，有轻音乐，非常喜欢 >_<

…………这种环境存在于……？

A：我现在住的地方 = w = 自己布置了一下，还算温馨。

哈，听起来好像不错的样子，以前总有种错觉你会很宅……

A：我是很宅呢，不喜欢出门

那么在家里除了绘画，其它的兴趣是……？

A：看书和音乐，偶尔游戏 = w = 然后每天摆弄洋装们。。

猫还在么

A：在，哈，他跟我一样宅。

感觉像是不错的生活……说回作品，感觉自己最满意的是？

A：唔……目前还没有，自己的东西画完以后总是各种地方都不满意，毛病很多但是又懒得改了。

我最喜欢妖梦骑着马的那张，感觉很特别……可能有点学院派的 feel？

A：唔……其实这张赶得很，很多东西都没有去仔细刻画。现在来说特别学院派的应该是正在给朋友画的一套 CD 的图了。

还没画完么？

A：恩，还在绘画中，可能会是我近期最用心的画了。

啊啊，到时会期待下，上次和你去买的书，似乎都是比较正规的大师的作品，会结合到自己的创意中么

A：嗯，他们有太多太多值得学习的地方了！看过之后都有想要画画的冲动。

画风应该说还是偏日系的你比较看重的地方是？

A：颜色和上色时候的笔触，这是我经常会注意到的地方。

个人喜欢画什么样的题材？

A：我比较喜欢带忧郁和悲剧色彩的东西，

我不太擅长画欢乐的内容呢 ORZ。。

感觉你的作品似乎色调都有偏暗，也是这方面的原因么？

A：恩，应该是有关系的。也和喜欢复古的东西有关吧，总是不知觉地就把色彩画成浓重或者偏暗。

怪不得会喜欢 Sound Horizon 呀

A：哈哈，我最喜欢的还是乐园那张，故事非常对胃口。

还特别偏爱 el 啊……

A：银发红眼，绝对是我最中意的搭配之一 >_<

我觉得你要来 COS 应该会很像……

A：还没有，这么说来，还真想试一下了 >_<

那么求拍摄……

A：= w = 有时间的话，找个黑暗的小角落……

嘿嘿，好呀，那么说好了……采访的部分就到这里，辛苦小夜了！





绳缚之王和女仆之魂——巡礼村上水军之馆

文/完蛋了的国王

生活中他是一位独居的大叔，从事过建筑行业，有2级建筑师资格；会做菜，喜欢在网站上写日记，有纤细的一面。但他也曾公然在画集上自报家门，在喜欢的食物、喜欢的饮料、现在正在做的事、每天必做的事，以及特技这几栏里统统填上“喝酒”两个字，是个习惯了边看足球边发酒疯的普通奔四中年人；他喜好女仆，作品中与女仆有关的内容占到一半以上。而他更喜欢的，是“绳缚术”，不夸张地说，在很多人印象中，他就是日本ACG界捆绑类作品的代言人。

这个人叫做村上水军。



两个"村上水军"

在日本谷歌（www.google.co.jp）和百度分别输入"村上水军"进行检索会得到截然不同的两种情况。日本谷歌显示有大约88400个关于村上水军的条目，其中有近90%是关于日本历史上存在过的一支海贼势力村上水军，而关于画师村上水军的条目不足10%。换成百度的话情况则正相反，近15900个条目中超过99%的结果是关于后者的图片和新闻，而与另一个村上水军有关联的条目则少之又少。

这个小调查从一个侧面反映了，作为笔下作品较早被引入并普及的日本ACG画师之一，村上水军在天朝的人气一度可以用"如日中天"四个字来形容。甚至在某些场合，对"W村上（村上春树和村上龙）"非常推崇的笔者，只要一提到"村上"这个姓氏就很容易被对方误认为是在讲村上水军。就在"读图主义"异常盛行的那几年里，几乎没有一个动漫网站和论坛不靠在图区里大肆堆图来拉拢人气，而这些图区里的常客则不外乎TONY、村上水军、Leaf御三家、七濑葵、铃平广等一些熟面孔，可以说在网络资源相对匮乏的年代里，这些人的作品大抵上占据过每一个收图人的硬盘一角，而且在Comic Market及日本同人志文化开始在天朝流传的最初岁月里，TONY的名字就是同人志画集的象征，而村上水军则是同人CG集的代名词。这一概念，可能直至现在还依旧存在于很多人的脑海中没有被刷新。

与画师村上水军相对的另一个村上水军，这里作为趣味知识稍作介绍。熟悉日本战国历史，亦或是光荣出品的『信长之野望』系列游戏玩家的朋友对这个村上水军应该不会陌生，这是一支最早可以追溯到14世纪中叶，活动于濑户内海的水军，也就是俗称的海贼。因首领

以村上为姓氏，史称村上水军。到战国时代，濑户内海一带已形成了能岛村上、因岛村上和来岛村上三支势力三足鼎立、各为其主的局面。其中臣属于著名的毛利家的，能岛村上水军头领村上武吉在光荣的各代『信长』中都有不错的数值，因而拥有较高知名度。而以来岛为姓氏的来岛村上水军头领来岛通康入赘大名河野家，其一族最终从丰臣秀吉手中得到了独立大名的地位，与九鬼水军的头领九鬼嘉隆一样成了名副其实的“海贼大名”，用今天的话来说就是“海贼王”吧。

当然，兴盛一时的村上水军尽管后来因为丰臣秀吉的一纸禁令而销声匿迹，但他们在中国、四国一带的影响力是很深远的，周防、长门、伊予等地区都有大量的村上水军后裔，其中不乏各个领域的名人。画师村上水军的出生地在山口县（过去的周防和长门地区），究竟是否是过去村上水军的末裔就很难说了，也可能是借故乡代代相传的“海贼王”的名头，不过这两个村上水军的关联，想必到这里就一目了然了。

Falcom 的隐藏人物

90 年代末就已经出道的村上水军跟大多数 70 一代的画师们一样，年轻时工作经历都比较坎坷，几经折腾最后成了浪人。而不像新一代从业者，有不少人一开始就走上了自由画师的道路。村上水军曾经就读于一所工业大学的建筑学专业，毕业后就职于专业对口的建筑公司，其本行是与图纸和工地打交道。

其实人才济济的日本 ACG 界并不缺乏放弃本职工作转行吃动漫这口饭的人物，例如本刊之前专访过的龙骑士 07 老师最早就是公务员出身，后来耐不住寂寞辞职“家里蹲”去了。村上水军的情况也大致相同，毕业后进入老家关西一带颇具实力的一家综合建筑公司，干着一般土木工程毕业生常做的跑工地和图上作业两头兼顾的活计，一窝就是 5 年。然而某日不知是心血来潮，还是压抑已久不堪忍受，亦或是宅性突然觉醒，村上水军向上司递交了辞呈，屁颠屁颠地追求新事业去了。而这个对他有着极大吸引力，乃至甘愿放弃 5 年行业根基的新工作，就是游戏公司 Falcom 的一介普通画师。

不夸张地说，90 年代末的 Falcom 是画师们都心驰神往的去处。『伊苏』和『英雄传说』系列一路大卖，如果名字能出现在游戏结束时的 STAFF 名单中，这等成就感绝对是许多年轻画师一生追求的梦想。根据推测，72 年出生的





村上水军大约在98年前后加入Falcom社，然后受到当年Falcom主力画师岩崎美奈子的提携，很快就以平面设计的身份加入到新作『Ys Eternal』的开发当中。

当然一个半路出家的新人在当时人才济济的Falcom是不可能空降到什么重要职位上的，而且尽管有很多资料都记载了村上水军曾经参与了包括『英雄传说 白发魔女』和『海之槛歌』在内的多部作品的制作，但真正得到官方证实的其实也只有『Ys Eternal』这一部，在游戏中作为Falcom社保留节目之一的隐藏开发室里有一位署名村上的社员登场，并展示了由自己绘制的三张游戏人物画作。如果从画风上辨认会发现，这些图与村上水军早期CG集中的作品有很高的相似度，因此可以断定这个

村上姓社员就是村上水军。而在游戏结束后播放的 STAFF 表“Art & Graphic”一栏中可以找到这样一个名字“Nobuyoshi Murakami”村上信义（暂定），乍一听上去有点战国武将味道的名字，虽然不能断定是否是村上水军的真名，但这应当是村上水军本人没错了。

写到这里，其实有两段逸闻要拿出来与读者分享，都是有关村上水军真名的传言。其一说的是村上水军真名叫“村上星儿（Seiji Murakami）”，这是目前日本主流的一种看法，普遍被 2ch 和 Wiki 百科所认可，性质等同于把新海诚和新津诚划上等号（Falcom 两大谜团？）。村上星儿可以说是贯穿着 Falcom 十几年来发展历程的一个元老级美术人员，曾经出现在 Falcom 大量作品的 STAFF 列表中，时间跨度从 1994 年 -2007 年。那么问题就来了，94 年的村上水军应该还在读大学或者刚到建筑公司上班，难道是以兼职身份早早加入 Falcom 大家庭了？而后来村上水军退社后，直到 07 年作品中依旧会出现村上星儿的署名，难道又是因为村上水军辞职后以外注画师的身份继续为后者打工？这其中自然有很多说不过去的地方，只要一天得不到本人的证实，就一天不能摘掉“传言”的帽子。

其二是从“Nobuyoshi Murakami”这个署名引申而来的一个猜测，Nobuyoshi 由于是罗马字书写，而假名或者汉字的写法只能靠猜测，所以也有人认为这也是个笔名，模仿的对象叫做荒木经惟（Nobuyoshi Araki），这是一个在日本摄影界如雷贯耳的名字，荒木老爷子行走江湖 50 载，最为人啧啧称奇的就是他拍摄的以绳缚艺术为主题的作品。换言之，荒木老爷子其实是日本老资格的某题材控！（国王：Jedi 哟，找到人生目标了吗？）。以此为推断依据，当然也是基于村上水军崇尚绳缚术，在作品中大量绘制某类少女这一点，搞不好他就是以荒木经惟为偶像，自己才用过“村上经惟”这个笔名的。同样这个也没有得到过本人证实，性质就等同于把 Gabriela Robin 定义为菅野洋子。



绳缚之王与女仆控

那么，接下来就来说说这个 ACG 画师界的绳缚术之王好了。

绳缚术在日语里名为“紧缚”，白话点就是捆绑。早期源自于江户时代捕快们抓人，以及拘押犯人时对犯人进行捆绑的一种手法，称作“捕绳术”。后来不知为何竟慢慢发展成为能与花道、茶道等传统艺术相提并论的一种日本国粹。据说现今绳缚术被认为是多种高深的精神修习方式中的一种，被视为一门艺术，是对“束缚肉体，解放灵魂”的精神寄托。用麻绳将身体紧紧捆绑，以此寻求思维和冥想的开阔和无穷……（嗯，扯淡吧）由于捆绑带有一定的危险系数，捆绑的手法直接关系到受者的关节活动和血液流通，所以不管是不是一门艺术，绳缚起码是一门手艺，修习的业内人士被称作紧缚师，也就是专业操作人员。在这个圈子里也有一些大名鼎鼎的人物，比如惊天地泣鬼神的官能小说大师团鬼六，明治时代的画家伊藤晴雨则是比较早的开创某题材画派的前辈祖师爷，还有绳缚大师明智传鬼，动作片界拍这类题材的人里几乎无人不知。

由于绳缚术一开始就带有很深的工口烙印，所以时至今日，凡是与绳缚有关的作品，绝大



多数都以表现女性身体，伴随有各种责罚行为，有强烈的啪啪啪倾向。于是乎艺术不艺术也就不再那么重要了，某题材已经成为了一种猎奇的标志。

村上水军之所以被称作 ACG 画师界的绳缚之王，是因为当年他公开发售的第一本 CG 集里从头至尾画的都是某类女仆，接着的第二本、第三本……一直到现在的第 13 本，绳缚的主题始终没有改变过，这个系列就是『F-ism』。

在早期同人活动中，村上水军大约是以每届 Comiket 上推出一本 CG 集的龟速在发行作品，这与他当年承接了大量工口美少女游戏的原画工作有关，有时一年 4、5 本游戏的超人工作量都不在话下，所以村上水军除了 CG 集以外的同人作品，几乎没有出现过。这也可以理解，因为制作同人 CG 和为游戏画 CG 的工作是共通的，而停下手来画本子则是另外一回事了。那么问题又来了，村上水军有没有画过漫画呢？应该还是画过一点的，村上水军一直是日本一本老牌美少女游戏杂志『**パソコンパラダイス**（Pasocom Paradise）』的主力画师之一，多年来画平面的机会还是很多的，而且据官方记载村上水军还为 Wani Magazine 旗下的『Comic Gum』画过 4P 的小漫画。话是这么说，大家都没看过村上水军的漫画就是了。

村上水军在绳缚题材作品中体现出的专业，其实并不在于数量的多寡，而在于对绳缚术，或者说“绳艺”的表现中，贯彻了鉴赏中的一些准则，即三大原则：衣着的有无；人体的描写；重视束缚手法还是重视责罚手法——如以责罚为重，那么以哪些手段来表现责罚内容。以上提到的三点，再加上束缚手法的本身，就组成了绳缚术这门艺术的全部。当然，对此不以为然，并不认为绳缚是一种艺术的也大有人在，这样的人是不会去欣赏村上水军捆绑系的作品的。但喜欢这类作品的朋友，或者单纯只是抱有猎



奇心态的朋友说不定会对村上水军作品的精妙之处感兴趣。

三原则中，衣着的有无指受束缚者上下半身是否身着衣物，而衣物则可根据攻受两方面的爱好选择水兵服、巫女装、护士装等不同主题，村上水军的偏好自然是女仆装、巫女装和旗袍三大类。如何表现人体这方面口味太重不便多谈，村上水军的癖好是某些地方干干净净一览无余。至于是偏重捆绑还是偏重责罚手段这点，村上水军大多数作品里都是比较单纯的单体绑缚，在『F-ism Vol.1』中曾经用过某不明液体，后来直到 Vol.10 推出当中许久都没有再出现过。Vol.9 中开始尝试加入一些责罚工具和手段，这一点可以看作村上水军某题材系列口味加重一个档次的标志。

另一个关于村上水军的话题就是妹抖了。女仆开始在日本 ACG 领域大行其道距今也只不过十多年的功夫，90 年代的最后几年里，伴随着个人电脑的普及，以及二次元的重心向漫画和动画领域扩展，以女仆为主角的作品逐渐成为主流。村上水军最早开始接触妹抖题材的 ACG 作品应该在是离开 Falcom 以后（关于村上水军何时离开 Falcom 这一点同样存在疑问，村上水军从 98 年就开始为 OUT-LAW 等其他多个公司的游戏担任原画，而从 99 年开始委托的次数激增，对本职工作必定产生很大影响，所以有人认为他在 Falcom 的岁月很短暂），99 年 6 月 Light Plan 制作的一部名为『上海侍女物语』的工口美少女游戏，由村上水军一力承担角色设定、原画、上色和特典物作画的全部工作。这部标题里带有“侍女”字样的作品当然会涉及到不少关于妹抖的内容。

从那时开始村上水军一发不可收拾，接连承接了『**メイド狩り**』、『**パズル DE メイド**』等多部女仆题材的美少女游戏。后来在『F-ism』系列 CG 集面世后，女仆也成为作品中曝光率最高的角色，这种情况一直延续到现在，在不久前 C76 上发售的纪念 K-BOOKS 十五周年画集中，收录的村上水军的一张画作就是其标志性的黑白色女仆装少女。其实说起来村上水军笔下的女仆装相当的保守和正统，撇开其绳缚之王的癖好不谈，首

先女仆装本身的款式以传统的维多利亚式为主，衣着颜色朴素、覆盖面积大，裙子也很长。即使是短裙的餐馆女侍应着装，除了上半身暴露程度极低以外，下半身必定会配以长筒袜，以突显“绝对领域”。而现今比较流行的低胸、超短裙，或者款式诡异以卖肉为主的猎奇向女仆装在村上水军的作品中从来没有出现过。可以说此人的变态，并不是表现在对肉体裸露的渴求上，而是对肉体的束缚。从某种程度上说，包裹严实的衣服也是一种对肉体的约束，所以村上水军笔下的女仆永远是穿着衣服的。

随着年龄的增长，村上水军开始慢慢不再拘泥于女仆装。尤其是接下大量杂志和轻小说的平面作画，拓宽了创作题材之后，更多的服装款式开始出现在他的作品中。原本“F-ism”这个系列就是 Fetishism 一词的缩写，意思是“变装主义”，所有少女能上身的衣着都在村上水军创作的范围内，除了比较常见的女仆装、巫女装、水兵服以外，到了后期运动装束的曝光率也很高。村上水军虽然常年宅在家，但一直都保持体育锻炼，据说能一口气游上 3 公里，崇尚运动女孩其实也在情理之中。

美少女游戏进行时

在村上水军的作品序列中，美少女游戏占的比重是最大的。除了之前介绍过的在 Falcom 期间参与过的几部一般向游戏以外（其实村上水军在里面不算什么重要角色），从 1998 年 OUT-LAW 社的『**紺碧塔組合**』开始，村上水军就一直没有间断过为美少女游戏公司工作。在最初的几年里，他几乎是以满负荷运行的流水线式的工作方式，一年要产出 4 ~ 5 部游戏。在 1999 年进军平面插画界之后，持续疲劳作战的状况雪上加霜，很快摧毁了他的健康，终于让村上水军决定放慢工作的节奏。在 21 世纪最初的两年里，他只出过一部游戏的原画，平面插画也大幅减少。经过一段时间休养生息之后，从 03 年才开始慢慢增加工作量。目前保持在一年 2 ~ 3 部游戏的节奏。

早年村上水军参与制作的一批游戏，时至今日都没有留下太多的图片资料。比如开山作『**紺碧塔組合**』，是一款战棋类的 SLG，平时跟普通 SLG 一样走地图，触发事件时才会有 CG 出现。初代的『战女神』里也留下过村上水军的身影，当时担任的是角色的 Q 版作画，Eushully 在当年也算是比较有代表性的美少女 SLG 制作公司，并且一直活到现在。99 年 6 月发售的『上海侍女物语』天朝众一听马上感到亲切无比。这是一部妹抖养成类游戏，舞台设在 20 年代的上海，游戏的方式很简单：白天育成妹抖，晚上跟妹抖啪啪啪。在正统的妹抖育成类 SLG 中，该作算是老前辈，所以多少也有那么点名声，大约一年后又推出续作『上海侍女**これくしょん**』，仍旧由村上水军担任原画，再往后就没有再与 Light Plan 合作过。

1999 年 7 月 DICE 社旗下 evolution 品牌的『**メイド狩り**』发售，这家刚成立不久的新公司与村上水军之前为之工作的 OUT-LAW 一样都位于兵库县的尼崎市。说起两家公司的渊源，早先都隶属于当年颇有名气的 Alpha 社，之前提到的 Light Plan 也是它旗下的品牌之一，可以说村上水军早期的一大半作品都与 Alpha 社有关，当年还曾经与 CARNELIAN 和八宝备仁一起打过工。evolution 的出道作『MACHINE MAIDEN』就是由同样年轻的 CARNELIAN 执笔原画的，然后第二作就是村上水军的『**メイド狩り**』，一款有点类似馆系的，100 小时限时女仆大狩猎游戏。

村上水军与 DICE 社的合作大概也只维持了一年左右，后来又为『**パズル DE メイド**』和『**ドリル少女スパイラルナミ**』两款游戏担任了人设和原画。前者是一款可以双人对战的“泡泡龙”类型的小游戏，获胜方有看 CG 的奖励；后者的卖点是“美少女 + 钻头 + 妹抖萝卜”。女仆机器人从『To Heart』开始其实才出现没多久，再加上有“男人的浪漫”——钻头作为妹抖们战斗的噱头，这款游戏在 evolution 的历史上最终还是留下了一笔。后来 DICE 的主力脚本林保成独立出来成立新品牌“林组”，村上水军又为『**お約束 LOVE**』一作担任了人设和原画，这之后与 DICE 社的关系就到此为止了。

值得注意的是，村上水军的画风从『**ドリル少女スパイラルナミ**』开始逐渐定型了。早期的画风还是比较多的受到竹井正树等一些美少女画师前辈的影响，眼睛普遍都有点大得离谱，身材也不太规则。后来眼睛的尺寸逐渐变小，脸型也饱满了起来，不过在身材设定方面，村上水军倒是一直秉持着偏苗条的少女体型，从来不画巨乳，当然太贫的贫乳也很少画（只在『欠债管家风流史』的 TCG 集卡中见过一张三千院）。

99 年中，村上水军还与另一家非常有名的 Galgame 公司 Selen 合作过一部『**連鎖～裏切りの鎖～**』，Selen 的游戏口味普遍都要重一些，这部作品出现的很多调教画面在之前村上水军参加过的几部作品中也是从来没有过的，要说锻炼的话，应该是在创作『连锁』的时期逐渐锻炼了村上水军画捆绑的一些技巧。另一方面 Selen 是美少女工口游戏界的动画化大户，旗下诸如『借金姐妹』、『兄嫁』、『连锁病栋』和『燐月』等半数作品都 OVA 化过。没有轮到『连锁』只能说运气不太好。









夏色的砂时计

01 年一年村上水军的作品相对平淡，到了 02 年因为一个偶然的机会，村上水军受邀为 Princess Soft 计划在 PS2 主机上推出的新作『夏色的砂时计』担任人设和原画之职。作为 Princess Soft 进军家用机平台的处女作，公司对这个企划相当重视，并有跨平台化的长远打算。

村上水军也是首次独立驾驭全年龄作品，跟工口游戏比起来，全年龄游戏当然要简单一些，免去了思考各种啪啪啪镜头和体液横飞的复杂画面，而且毕竟入行时画的就是一般向游戏，所以这也算不上什么挑战。不过到底是全年龄恋爱游戏，男主角还是要画的，这可能是唯一让村上水军感到有些为难的地方，他笔下的男性角色极少，而且完全没有可看性。

『夏色的砂时计』讲述的是主人公牧村耕太郎，一个没什么特别之处的死高中生，对同班的校花芹泽香穗钦慕已久，打算在暑假前向她告白。不料当晚却莫名其妙的不省人事，等恢复意识时居然已经是 9 月 1 日了，而更令耕太郎措手不及的是香穗在 8 月 31 日因车祸不幸身亡了。悲痛不已的耕太郎很想回到暑假前搞清楚自己身上到底发生了什么，并想办法挽救香穗的生命，就在苦恼时窗外突然飞进一个少女，自称可以帮助耕太郎进行时空旅行回到过去，于是故事就这么发展开去了……

当年正是 age 社的『君望』轰动性的诞生后不久，跟风作不断涌现，女主角车祸身亡的设定被『夏色的砂时计』所借用，而第二女主角是帮助男主角实现愿望的未来少女的设定后来也被其它作品所模仿。游戏中登场的五个女性角色分别是大家闺秀的女主角、活泼好动的幼驯染、高飞车属性的水泳部美女、来自未来的时空旅行少女以及眼镜御姐理科教师，当中并没有传统意义上村上水军所擅长的角色类型，也没有什么机会表现女仆装，可以说是村上水军创作过的作品中最规规矩矩，最不具个人特色的一部。

『夏色的砂时计』发售后评价还不错，大概是『君望』里凉宫遥的遭遇太过悲剧，而『夏色的砂时计』中男主角的最终目的就是阻止女主角出车祸，从而博得了不少人的青睐。03 年 1 月就很快逆移植回 PC 平台，做成了普通的工口游戏，村上水军因此为作品又加笔了一批 HCG，这个版本也就是目前网络上流传的游戏 CG。PC 版倒是比 PS2 版更乏善可陈一些，模式就变成了与五大女性角色分别啪啪啪一次完事。又过了一年，Princess Soft 出资请陆演队和 Picture Magic（就是最近接替 GONZO 把『天才麻将少女』做完的公司）共同制作，将游戏改编成了两话的 OVA，终于实现了跨三大平台的最初构想。动画沿用了 PS2 版的一批声优，其中包括水树奈奈、井上 17 岁教主、折笠富美子等人，主题曲还是由水树奈奈亲自演唱，动静还挺大。笔者当时入手过一张动画的 OST 作为收藏，特典是村上水军绘制的卡片。

Pia キャロットへようこそ!! 系列

『Pia キャロットへようこそ!!』系列（中文译名：快餐店之恋）是著名的 F&C 社的王牌作品，曾经参与过这个系列原画的业内大腕级画师两只手都数不过来，从初代『Pia』时的甘露树，到『Pia2』中甘露树、みつみ美里、桥本タカシ这三剑客，再到美里等人出走 Leaf 后，『Pia3』由桥本タカシ和铃平广挑起大梁，重新拉回人气。而有村上水军参与的『Pia キャロットへようこそ!! G.O. ~グランド・オープン~』则是在前作发行 4 年多以后才推出的新作，这一作中集结的画师阵容包括村上水军、フミオ、水濑凛、ひなた睦月和きみづか葵这五人。当时村上水军有一年多没有接过美少女游戏的原画，之前有一款伪 3D 的工口游戏『TOON』人气惨淡，PS2 上的两部『D→A』也是雷声大雨点小，正处于事业停滞期。巧的是フミオ在画完『智代 After』后被 F&C 邀请来画『Pia』系列第 4 作，因为之前画过『夏色的砂时计』小说版插画的关系，フミオ认识村上水军并向 F&C 引荐了后者，加上早先 F&C 的『Natural Zero plus』中也有村上水军的参与，所以人选很快确定了下来。原本『Pia』系列就是以女招待装为主，很对村上水军的胃口。作品中他分到了八重樫香苗、堀内さな和高屋敷瑞希三个角色，秉承了村上水军一贯的风格，此三人在游戏中很容易辨认，身形腰肢最少女的三个便是。而且瑞希的初始设定就是妹抖，村上水军



其它美少女游戏作品

06年以后村上水军的游戏原画工作委托再次兴旺起来，06年9月，由樱月制作的『SilveryWhite ~君と出逢つた理由~』发售，这次村上水军首次参与绘制带有古风的传奇ADV，女主角之一的Erissa Ishuchel是舞着长

还特意还为她加了两张捆绑的CG以增添情趣。

『Pia GO』之后几次移植，还出过两弹"TOYBOX"的fandisc和一作麻将游戏『Pia雀』，收录了一些追加CG和壁纸，村上水军也都有参与。这之后系列第五作『Piaキャロットへようこそ!!G.P』推出，并不特别成功。而目前正统的续作，也就是系列第六作『Piaキャロットへようこそ!! 4』正在制作中，画师阵容大换血，而村上水军则再次受邀参加，与有子遥一、鬼仁、成濑守和香月☆一一起担负原画工作。村上水军将负责真柴さゆり和北川苍空两个角色，游戏预计2009年12月18日发售。

剑，身着祭祀服装的异世界少女。其他几位女主角虽然是现代人，游戏中也穿插了不少人物前世中古西方化的设定，以画惯了现代少女的村上水军而言的确比较稀奇。当然，作品中也少不了他最擅长的女仆装和巫女装，还有偶尔一瞥的捆绑。游戏还发了一本原画集作为初回版的特典，当中有十分珍贵的线画设定稿。

07年10月，由Princess Soft的姐妹品牌Nine’s fox制作发行的『热带低气压少女』再次邀请村上水军执笔人设。游戏的主人公是有志于成为气象预报员的大波高志和聚拢在他周围的一群妹子们。游戏最先站上PS2平台，而后在08年5月由H℃工口化移植到了PC上，加笔的CG部分投村上水军所好，增加了一批女仆装。至于是否有潜力动画化，这就要看造化了。

目前村上水军手头还有一部游戏，那就是预计明年春天发售的由Pleats soft制作的『**こより、はるか**』，其中村上水军和在『Pia GO』中共事过的水濑凛一起担任原画。值得一提的是最近两部作品都让村上水军祭出了从未出现过的巨乳，看来是有一点点转型了。

村上水军的插画作品

今年7月30日-8月3日在秋叶原artjeuness为村上水军举办了一场原画展，当中有相当多的一部分作品来自于村上水军的平面插画。



1999年事业刚开始阶段，村上水军最先登陆的杂志是先前介绍过的『Pasocom Paradise』，从当年6月号开始至今，一直担任扉页彩绘一职，一晃也有十年之久了。期间还曾在07年5月号到隔年的4月号，一年间担任杂志封面绘的工作。因为『Pasocom Paradise』历来有一年换一位画师画封面的习惯，村上水军之前的两位封面绘画师是桥本**タカシ**和空中幼彩，目前在任的则是CIRCUS的当家画师之一**鷹乃ゆき**。

除了杂志彩图，村上水军前后还为四部小说画过插画，最近的一部是泽上水也撰写，德间书店发行的『**プライベート·ポリス**』。

不久前村上水军发售了个人最新的一本（应该算是首本）精选画集『Lily White』，当中分成『Pasocom Paradise』时期插画，为杂志封面、个人网站和同人CG集所画的个人原创作品，以及游戏的版权画作三大部分，收录了自1999年起，10

年间的近 70 幅作品。其中就有新纪元社发行过的一本『Sports 少女』画集的封面，由网球少女、弓道部少女和水着少女三人，之前也提到过村上水军运动方面在行，特别爱看足球和赛车，画集里有他为德国世界杯应援的作品，也有赛车女郎。其实村上水军笔下的元气运动少女也非常有代表性，下文中会继续提到。另外还有『水瓶世纪 Saga3』的一套 TCG 中的作品。当然画集中出现频率最高的无疑还是各式各样的女仆装少女。



村上水军的变装少女

从 90 年代末开始接触同人创作以来，村上水军唯一发售过的，也是最为人所熟知的就是『F-ism』系列同人 CG 集，这套总共 13 部（Vol.1-13）的，由 CD-ROM 承载的 CG 集代表了村上水军 10 年来参加 Comiket 的全部记忆，也代表了天朝众对 Comiket 同人 CG 的最初印象。

正如前文所提到的，CG 集的主题最早是从绳缚术，亦即某题材捆绑开始。前 9 本是绳缚和普通变装少女间隔出现，Vol.10 是壁纸集，从 Vol.11 开始出现了一部分热门动漫的同人 CG 而不再是全部原创。绳缚部分的特点之前介绍过一些，除了贯彻了绳缚观赏的三大原则，绳缚的手法也极其专业，包括高手小手、片手小手、合掌、铁炮、后头两手、海老、逆海老、龟甲、菱形等不下二三十种捆缚手法，再加上责罚道具的加入，无不体现出村上水军在绳缚术方面的透彻研究。最值得称道的是，他将绳缚与对服饰的癖好很好的结合在了一起，细心的人不难发现村上水军的捆绑是从来不撕烂衣物的（丝袜除外），而是很有条理的把衣物解开，然后原原本本的画出来，特写很多。

村上水军画变装其实也很有一套，运动少女当中偏爱拉拉队服、网球短裙和水着，一般服饰里巫女装和水兵服出现频率最高，他对旗袍的绘制也很有一套，捆绑时旗袍的下摆都是经过拆解，而不是暴力撕毁。看得出村上水军有变态的一面，但性格里的恋物癖更严重。

近几年村上水军在同人活动中的产量开始进一步萎缩，有时会把两部旧的 CG 集合并再贩，有时甚至直接翘掉 Comiket。自去年 C75 前推出『F-ism Vol.13』和『Pasocom Paradise』时期作品的精选 CG 集『M-CHRONICLE』之后，大半年的时间里就再也没有同人作品出现了，这次的 C76 也只是在朋友的摊位上卖些旧作度日。

看来三十有七的村上水军也到了开始出出精选集，写写回忆录，主要靠炒冷饭过活的“人生赢家”年龄段了。貌似同年龄段的画师里，普遍都是女性更勤劳，而男性画师比较容易倦怠。那么，『F-ism Vol.14』的面世会是在何年何月呢？▲



Aquarian Age 华丽卡片鉴赏

所谓 Trading Card Game，即是集换式卡牌游戏，是把特定主题的卡牌构成自己的卡组，利用各种卡牌和战略跟对方进行对战的卡牌游戏。然而以人气画师笔下的萌系美少女成长过程作为主题，以独特的故事性规则作为特点以及以角色之间精彩的战斗作为重点的卡牌游戏，就是"水瓶世纪" Aquarian Age。

水瓶世纪 后篇

文 / 东京十一豺

アクエリアンエイジメモリーズ

Aquarian Age Memories

前言



在《"水瓶世纪" Aquarian Age》前篇的报道里面，笔者给读者们介绍了"水瓶世纪"这款Trading Card Game 的世界观、发展历程以及简易的游戏教学，还放出了其中 33 位参作画师的插画卡图，有爱的读者们，是否已觉得心里痒痒的了呢？

然而虽说前篇的内容丰富，但是对于初次接触这类型游戏的读者来说，游戏教学篇幅占得太大的话难免使其显得乏味了。作为游戏的亮点，在画师插画的介绍方面，为了让读者了解到卡片的结构和模式，以完整的卡片实图放出，但也许会因为图片较小，不能完美地展现出 CG 级的插画实属遗憾。因此，这次作为《"水瓶世纪" Aquarian Age》的后续报道，文章中画师插画不仅会以不带框边的画师原插画图为主，还会追加介绍"水瓶世纪"中的游戏背景故事和各势力里的角色。

在随盘资源方面，鉴于有读者反映，前篇收录的卡图鉴赏中图片大小或清晰度较低，所以可能会有少许参差不齐的感觉难免让对画师们有爱的读者感念了。为了让读者们欣赏到更多人气画师的华丽作品，本次不但会收录前篇文章中 33 位画师执笔卡图的清晰大图，还会收录上 2500x3500 的超大美图，如同同时收录大量人气画师插画 CG 的画集一般"绝对华丽"，希望大家喜欢！

水瓶之纪年

"水瓶世纪" Saga1—Saga3 的背景故事

故事的主线是由异星人的势力抹杀者 Eraser 的侵略展开的。在远古的文明时代，抹杀者对地球进行了第一次侵略，毁灭了地球的所有文明，亚特兰蒂斯、雷姆利亚等七大远古文明就此灰飞烟灭。

在一片白地的地球上逐渐出现了远古的三大势力互相争斗：怪物军在吸血鬼阿尔卡特的领导下组成的以兽人、吸血鬼为主的怪物军团 Darklore。随后，西方在天主教、基督教等的领导下成立了西洋魔法组织 WIZ-DOM，与此同时，东方的灵能者和众神则成立了东方灵力组织**阿羅耶識**。三军卷入大混战的同时，抹杀者第二次到达地球。



三势力联合起来勉强击退了抹杀者，然而团结的状态没有维持多久，三势力再次陷入互相斗争的局面。一直到了二十世纪，日本的齐木财团成立了 E.G.O.——成员以新时代的超能力者为主组成的组织，同时出现了可以强化各种异能人和拥有使他人力量觉醒的人种 mindbreaker 加入混战。不料抹杀者再次对地球发动攻势，地球众势力在 E.G.O. 的领导下联合抗战，抹杀者最终撤退。

战争并没有就此结束，来自异次元的平行世界的地球联合极星帝国，利用平行空间来到了地球。这一名为极星帝国的势力曾在远古时代统一了平行世界的地球成为强大的帝国，如今它对现实这一边世界的地球发动了侵略。整个世界陷入史前的战乱当中，然而异星人舰队——抹杀者，再次以强大的力量卷土重来……

"水瓶世纪"就此拉开了序幕。

在故事的主线下，"水瓶世纪"还有许多以外传、人物故事等为主题的小说、漫画等。另外，在"水瓶世纪"的官方网页上还有官方小说，具体的可以自行查阅，这里不再赘述。

"水瓶世纪"各势力介绍

"水瓶世纪"的世界里的六种势力，每种势力都有着自己象征的颜色和标志，这是在前篇中游戏教学里略有提及的。

PS：在前篇的报道里面，六势力简介与图解的对应编码略有错误。

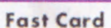
Aquarian Age

E.G.O.



超能力者集团

势力颜色：白



势力角色多以拥有分类为学生、超能力者等组成，E.G.O. 势力角色的特点不仅仅是大部分角色一个人拥有较多的分类，而且势力角色均拥有很高的精神力，角色多以精神力方面的优势发挥着惊人的效果异能或战斗力。



阿羅耶識



东方咒术联盟

势力颜色：红

势力角色多以拥有分类为灵能者、神祇等组成，**阿羅耶識**中的角色是在六大势力中拥有耐久力最高的势力，但是在攻击力方面则略逊一筹，因此显得缺少打击力。即便是这样，**阿羅耶識**是唯一有着抽滤辅助效果的势力，还拥有着各种各样的符咒，即是拥有能封杀各种计略卡与瞬效卡发挥效果的能力，对特殊的精神攻击有着抗性也是其一大特点。



Aquarian Age

WIZ-DOM



西洋魔术结社

势力颜色：蓝

势力角色多以拥有分类为魔法师、学者等组成。WIZ-DOM势力的角色拥有着独特的精神攻击力，虽说在精神力、耐久力普遍较低，但是直接打击对手的能量卡的精神伤害却不可忽视。势力的效果卡多以拥有着直接给予对手角色伤害或直接使角色舍去效果的仪式、魔法阵为主，这可以说是WIZ-DOM的一大特征。



ダークロア (Darklore)



异种生物军团

势力颜色：绿

势力角色多以拥有分类为兽人、吸血鬼、恶魔等组成。Darklore势力的角色攻击力和耐久力都很优秀，但是精神力却很低。卡片的效果或是异能方面，Darklore势力的卡片大多有着能强化角色战斗力的效果，角色方面也拥有很强的战斗力。然而也有部分效果异能能够破坏角色能量卡的能力。



Aquarian Age

○“水瓶世纪”角色的分类

在“水瓶世纪”里面，每个角色都拥有的分类并不是各个势力所独有的，每个势力都能拥有各种各样分类的角色，然而分类只是代表着每个角色自身的属性、职业等。所以，每一种势力的角色，若拥有着相同的分类和符合觉醒条件的话，都有着觉醒成为另一种势力的醒觉角色的可能性。

“水瓶世纪”中的角色全分类以及图标

スチューデント ♀／♂	ワーカー ♀／♂	アスリート ♀／♂	スカラー ♀／♂	タレント ♀／♂
学校に通うキャラクターです。	特定の職業についているキャラクターです。	身体能力にすぐれたキャラクターです。	学者、研究者のキャラクターです。	芸能人のキャラクターです。
ゴースト	**霊能者 ♀／♂**	**クリーチャー ♀／♂**	**ミスティック ♀／♂**	**ヴァンパイア ♀／♂**
幽霊や神々のようなキャラクターです。	霊力を持つキャラクターです。	人造生命体のキャラクターです。	魔力を持つキャラクターです。	吸血鬼の血を引くキャラクターです。
鬼 ♀／♂	**モンスター ♀／♂**	**悪魔 ♀／♂**	**マーメイド**	**ワータイガー ♀／♂**
鬼の血を引くキャラクターです。	怪物やエルフなどの血を引くキャラクターです	悪魔の血を引くキャラクターです。	人魚の血を引くキャラクターです。	人虎など、猫科の獣の血を引くキャラクターで
ワーウルフ ♀／♂	**アンドロイド**	**イレイザー ♀／♂**	**ドラグーン ♀／♂**	**サイボーグ ♀／♂**
人狼など、犬科の獣の血を引くキャラクターです。	人型ロボットのキャラクターです。	天使のキャラクターです。	竜、または竜の血を引くキャラクターです。	機械によって肉体を強化したキャラクターです。
マシン	**ウォリアー ♀／♂**	**スキャナー ♀／♂**	**アンデッド**	**トライ ♀／♂**
人型でない機械のキャラクターです。	戦い、殺しを生業とするキャラクターです。	超能力者のキャラクターです。	生命活動を停止しているキャラクターです。	目が3つある種族のキャラクターです。

スチューデント♀ / ♂：学生的角色。

ワーカー♀ / ♂：持有特定职业的角色。

アスリート♀ / ♂：身体能力优越的角色。

スカラー♀ / ♂：学者、研究者的角色。

タレント♀ / ♂：艺人的角色。

ゴースト：幽灵和众神的角色。

霊能者♀ / ♂：持有灵力的角色。

クリーチャー♀ / ♂：人造生命体的角色。

ミスティック♀ / ♂：持有魔力的角色。

ヴァンパイア♀ / ♂：拥有吸血鬼血统的角色。

鬼♀／♂：拥有鬼之血统的角色。
モンスター♀／♂：拥有怪物或精灵血统的角色。
悪魔♀／♂：拥有恶魔血统的角色。
マーメイド：拥有人鱼血统的角色。
ワータイガー♀／♂：拥有人虎、猫科兽类血统的角色。

ワーウルフ♀／♂：拥有人狼、犬科兽类血统的角色。
アンドロイド：人形机械人的角色。
イレイザー♀／♂：天使的角色。
ドラグーン♀／♂：拥有龙族血统的角色。
サイボーグ♀／♂：机械强化人的角色。

マシン：机械的角色。
ウォリアー♀／♂：战士的角色。
スキャナー♀／♂：超能力者的角色。
アンデッド：生命活动停止的角色。
トライ♀／♂：拥有3只眼睛种族的角色。

*要注意的是，在角色中，就算分类相同，但是有♂（男）、♀（女）之分，也算是不同的。

○ "水瓶世纪"中的人物

在"水瓶世纪"中，存在着在不同的系列中共通的原创登场角色，以下是其中的一些代表性登场角色。



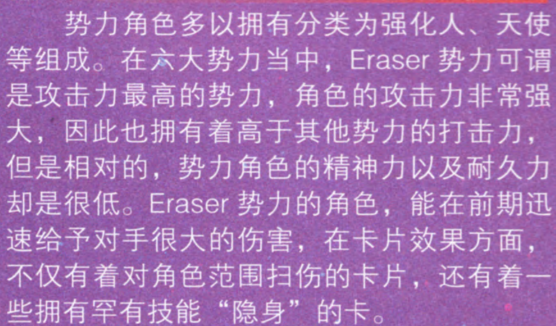
藤宮真由美
（ふじみや まゆみ）
"水瓶世纪"卡片中 Saga3 画师：美樹本晴彦。

拥有着 E.G.O. 里面最强的精神能力的女子高中生，同时**藤宮真由美**的母亲是 E.G.O. 的创始人之一的齐木游名。



厳島美鈴
（いつくしま みすず）
"水瓶世纪"卡片中 Saga3 画师：七瀬葵。

出身于**阿羅耶識**势力干部级的**厳島神社**的宗家，喜欢与其他势力竞争。虽然在 OVA 版剧情中（Saga2 年代）中，为了保护自己的妹妹**厳島美晴**，在与极星帝国十将军冢的**関羽**战斗时死去，但是因为作为**厳島神社**的"宗家三女神"的生命而得以作为守护灵复活，守护着**阿羅耶識**。



イレイザー (Eraser)

异星人舰队
势力颜色：黑

势力角色多以拥有分类为强化人、天使等组成。在六大势力当中，Eraser 势力可谓是攻击力最高的势力，角色的攻击力非常强大，因此也拥有着高于其他势力的打击力，但是相对的，势力角色的精神力以及耐久力却是很低。Eraser 势力的角色，能在前期迅速给予对手很大的伤害，在卡片效果方面，不仅有着对角色范围扫伤的卡片，还有着一些拥有罕有技能"隐身"的卡。



極星帝國



异次元侵略者
势力颜色：黄

Saga2 开始新增的势力，势力角色多以拥有分类为战士、龙族等组成。**極星帝國**势力角色无论攻击力还是精神力都很平均，各方面的能力效果都拥有，以大范围对角色进行杀伤的计略卡应该算是一大特点。然而因为能力的平均，势力的觉醒卡的姓名角色大多拥有着强大的独立战斗能力，无论是战斗力方面还是异能方面都有着优秀的一面。



厳島美晴

（いつくしま みはる）

“水瓶世纪”卡片中 Saga3 画师：七瀬葵。

厳島美鈴的妹妹，虽然年幼，代替死去的姐姐，现在作为**阿羅耶識**的领导。





レイナ・アークトゥルス

（Reina Arcturus）

“水瓶世纪”卡片中 Saga3 画师：末弥純。

担任极星帝国干部“十将军”的第一位女战士。不仅对部下管理有方，同时活跃在最前线。向极星帝国初代皇帝**マクシミリアン・レムリアース・ベアリス**宣誓效忠。





夜羽子・アシュレイ

（ようこ アシュレイ）

“水瓶世纪”卡片中 Saga3 画师：ルゴシエラ。

东欧与日本的混血儿，作为女子高中生，由于隔世的遗传而使体内吸血鬼之血觉醒，成为了吸血鬼。



ィアーリス

（AE ЯRIS）

“水瓶世纪”卡片中 Saga3 画师：かわく。

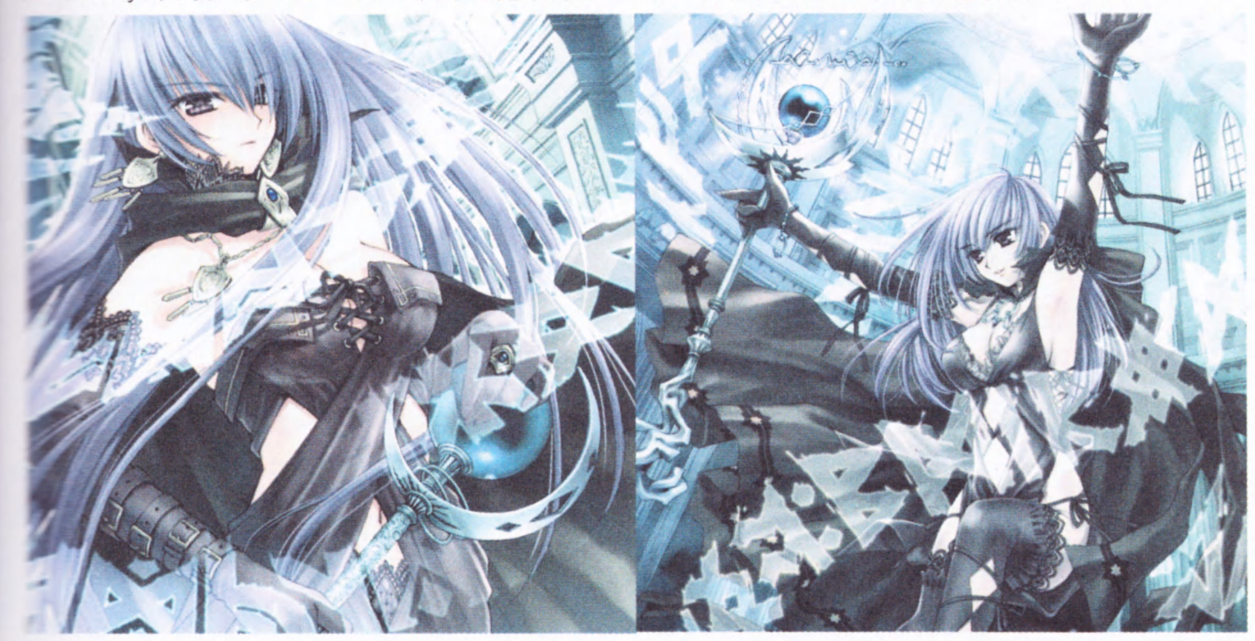
イレイザー(Eraser) 的从属种族龙族，作为龙族之中唯一的女王。

ステラ・ブラヴァツキ

Stella Blavatsky)

"水瓶世纪"卡片中 Saga3 画师：かわく。

作为 WIZ-DOM 的战斗部长，她是最强的黑魔术师，她的名字的由来是从现实中的 Madame Blavatsky 来的。与 WIZ-DOM 中的白魔术师ディーナ·ウィザースプーン关系恶劣。



在游戏中心故事的基础上，除了原创的登场角色以外，"水瓶世纪"的角色和道具卡等的主题元素大多数以引用世界各地的著名神话、传奇英雄或是传说现象等可以说是这款游戏的一大特征。以下是一些"水瓶世纪"中一些引用神话或传奇的卡片：



世界蛇

JORMUNGAND)

"水瓶世纪"中作为ダークロア (Darklore) 的觉醒角色。

北欧神话中的角色，世界之蛇米德加尔德，洛基的第二个孩子。被奥丁扔入海中，但是它在大海中不断长大，直到可以环绕世界，首尾相连。

在诸神的黄昏中，米德加尔德发怒挣扎，激起前所未有的巨浪，不久，这凶恶的魔物也游出水面来上陆，往维格利德去了。这条大蛇所激起的巨浪的一个浪头冲断了命运之船纳吉尔法的缆索，正好被摆脱了束缚的洛基带着真火之国穆斯帕尔海姆的全体火焰巨人遇见，乘上这条船，由洛基掌舵，冲破惊涛航往维格利德。

在最后的战争中，索尔和巨蛇恶战良久，终于一雷锤打死了这恶魔，可是巨蛇身上喷出的毒血也将索尔毒死。

卑弥呼

（ヒミコ）

"水瓶世纪"中作为极星帝国的觉醒角色。
Saga3 版本执笔画师：山田 J 太。

古代日本邪马台国的女王。她是在《三国志》所载和曹魏往来甚密的倭女王，能使鬼道，以妖惑众，年长不嫁。汉桓灵年间，倭国大乱，男主不能服众，而卑弥呼以鬼道平定内乱登上王位，时年 17 岁。卑弥呼不参与政事，有男弟佐治国。女王居住深宫，仅由一男子出入供奉饮食，有侍婢千人常在其左右。弥生时代日本列岛大小诸侯国 30 多个，卑弥呼女王为了巩固邪马台政权花费巨大代价交接曹魏，曹魏封女王为"亲魏倭王"，授其金印。卑弥呼女王在位七十多年，于九十多岁高龄去世。



军荼利明王

(KUNDALINI)

Saga3 版本执笔画师：後藤なお。
"水瓶世纪"中作为阿羅耶識觉醒角色。

民间传说中的人物成塘关李靖的大儿子金吒的原型。此明王亦为五大明王之一，译作甘露瓶，形貌似夜叉身，通称为军荼利，夜叉明王，是南方宝生佛的忿怒身。另一说法为本地虚空，藏菩萨，其常住的本宫在须弥山南方，又名南方军荼利。

神话中原名为甘露瓶，盖因他以甘露的德分，饶益与一切众生，甘露即为此明王神格的象徵，此尊如列入八大 明王时，别名为大明王，此外尚有甘露明王，吉利吉利明王等异名。





敖顺

(AOSHUN)

Saga3 版本执笔画师：神吉

“水瓶世纪”中作为**阿羅耶識**的男性觉醒角色，Saga3 版本角色名字记为**“西海白竜王—敖順”**，与传说中略有出入。

北海龙王，在北海主管降雨，统领水族的神仙。其兄为东海龙王敖广，西海龙王敖闰，南海龙王敖钦。北海龙王是神话传说中在水里统领水族的王，掌管兴云布雨。出自《西游记》中，龙王之职就是兴云布雨，为人消灭炎热和烦恼，龙王治水成了民间普遍的信仰。



图一

如图一所示，Darklore 势力的角色卡泡姬可以觉醒成为觉醒卡**ゼーアハス**，也可以觉醒成为持有姓名的觉醒卡**人魚姫“リムノレイア”**，同时觉醒卡**ゼーアハス**也可以觉醒成为**人魚姫“リムノレイア”**。

如图二所示，已经觉醒了的姓名角色**人魚姫“リムノレイア”**，同时拥有着再次觉醒的能力，可以觉醒成为**陸に上がった人魚姫“リムノレイア”**，角色的姓名**“リムノレイア”**依旧没有变，但是能力的外表都发生了改变。

○持有姓名的角色

在“水瓶世纪”中，觉醒卡以及少数的角色被赋予了固定姓名。这些角色被称为“持有姓名的角色”。这些持有姓名的角色，大多在各个势力属于精英和干部级别，或者可以说是名字在势力之中被广泛熟知的角色，他 / 她们持有着强大的能力，同时也是“水瓶世纪”游戏的轴心之一。角色与角色之间的激烈对决和斗争，酝酿成了游戏之中最为精彩的一幕。

○角色的觉醒

“水瓶世纪”的重点不仅仅在于同角色的战斗，在故事性规则方面，以各种各样萌系的人物角色成长过程和觉醒作为的主题也是游戏的重点之一。

在登场角色的觉醒与成长中，角色的能力和特征也会随之而改变。除了角色卡觉醒成为觉醒卡和觉醒卡觉醒成为新的觉醒卡以外，还拥有进一步觉醒强化的可能性。

○美少年？！“水瓶世纪”中的男性角色与画师

“水瓶世纪”并不只是一款单纯美少女系的 Trading Card Game，而且庞大的画师阵容也非全部是美少女系画师，一些独特的男性角色、美少年以及其他类型的角色也使这款游戏更具吸引力。

在游戏的发售初期，卡图的插画只有一些美少女系的人物，从在 Saga1 的补充包 < **オリオンの少年** > 开始，卡片相继出现了男性角色。虽然现在萌系的美少女还是占了很大的一部分，但是美少年角色也成为游戏不可缺少的元素了。

“水瓶世纪”中的男性角色以及其执笔画师，相比起美少女系的角色也毫不逊色，像笔者这样的美少年控，更是不能自拔了（掩面）。

右页左上是“水瓶世纪”中其中的一部分男性角色插画卡图以及画师：



图二

illust：極楽院櫻子

極星帝国

トラブルメイカー"カイム・キリハラ"



illust：夢花李

極星帝国

エルブン・ロード"カウス・ボレアリス"





illust：金田榮路

極星帝国

将軍"レナス・コルネフォロス"



illust：神吉

極星帝国

オッドウィング"サマエル"





图一



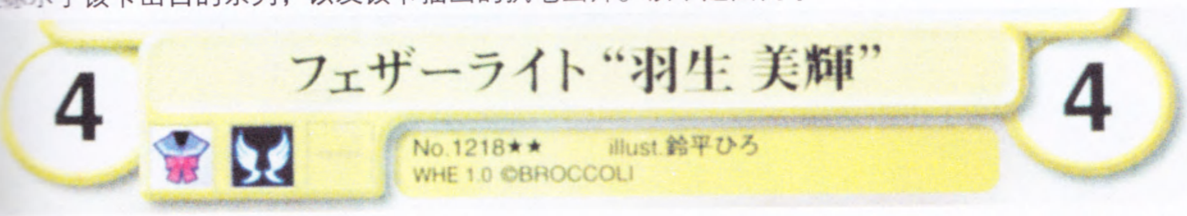
图二

"水瓶世纪"的卡片

"水瓶世纪"卡片的稀有度

"水瓶世纪"的卡片中，无论是Saga1、Saga2还是Sage3，都有分为4种稀有度，无星（C）、一星（UC）、两星（R）和三星（SP）。C卡通常为一些角色卡，U卡则各种类的卡都有，而R卡，便是各个势力中能力强大的持有姓名的觉醒卡和计略卡、瞬效卡以及装备卡等。SP卡为闪卡张，是在系列中比较珍稀的种类，不是每一包补充包都会收录的。在SAGA1、SAGA2和SAGA3的前几弹系列中的SP与现在发售为止的SAGA3后期系列中的SP卡中，虽然同称为SP闪卡，但是外观上是不同的，至于玩家们喜欢哪一版的SP，便是见仁见智的了。

在每一张"水瓶世纪"卡的下方，如上文所示用星数来分别标有该卡的稀有度。除了稀有度外，还标示了该卡出自的系列，以及该卡插画的执笔画师。以下是图例：



如图所示，在每一张"水瓶世纪"卡片的下方，均有表明每张卡片的资料，NO.后面的编码则是此卡的编号，卡片编号后面的"★★"则为卡片的稀有度。例图这张卡便是两星的R卡，illust.后面的则为此卡插画的执笔画师——铃平广。

除了SP以外，"水瓶世纪"还有VF、PF两种特别的卡。VF是无框卡，卡片外观看起来非常华丽，通常为在补充包中极为罕有的卡种或是一些大会比赛的赏品；而PF外型与VF略有出入，这种非常独特的卡称为半框卡，通常收录在官方大会的赏品之中。另外最近的十周年活动里的附送卡包中也有收录。如下图一所示的则为VF，图二所示则为PF。

○ “水瓶世纪”中的 Saga1、Saga2 与 Sage3 的区别

“水瓶世纪”游戏中的 Saga1、Saga2 与 Sage3 中，各方面都有着很大的差异。现在发售中的 Sage3 是较为成熟的一代。在 3 代的系列中，在卡片的正版面也存在着较明显的区别：



SAGA1：框边为金黄色，各元素排位较疏远。



SAGA2：框边为银色，颜色和元素排位较为精致。







SAGA3：框边为金黄色，元素排位更为细致，板块颜色也与 SAGA1 有所差异。

在今年 7 月份发售的“水瓶世纪”十周年纪念卡包里面，卡片的设计特地采用了新的风格，框边看起来更夺目。





后记

非常感谢读者们能够支持笔者一来两期的报道，作为后续文，这期笔者十分用功哦，无论是文章资料还是对盘附送的资源，都是十分难得的，但是若作为报答 2DM 与各位把 2DM 捧在手上的读者们，笔者也是十分乐意的。笔者的 MSN：XD407702047@hotmail.com，最后，谢谢你的支持，我是东京十一豺。▲

插画卡图以及执笔画师



ノーライフクィーン“リース·メリディアーナ”
極星帝国 illust：後藤なお



サイキック女子高生“斎木新名”
E.G.O. illust：後藤なお



シンクロニシティ
WIZ-DOM illust：水上カオリ



ホムンクルス·ウィザード“Works373”
WIZ-DOM illust：藤真拓哉



南国育ち“喜屋武夏海”
E.G.O. illust：藤真拓哉



電脳妖精“ラプンツェル”
イレイザー illust：有子瑶一



エルダーウィッチ“シモーヌ·サン·ジュスト”
WIZ-DOM illust：羽々キロ



地狐
阿羅耶識 illust：文倉十



妹姫
極星帝国 illust：久坂宗次



スプラウト
ダークロア illust：江草天仁



湖の女主人“モルガン・ル・フェイ”
ダークロア illust：ぽよよんろっく



ロケットランチャー
ダークロア illust：しんたろー



ヴァンパイア・アイドル“KAMILA”
ダークロア illust：高木信孝



アルテミス・ボウ
ダークロア illust：みけおう



幼魔“アシュタルテー”
ダークロア illust：美水かがみ



依代“美作壱与”
阿羅耶識 illust：津路参汰



ハロウィンナイト
ダークロア illust：あらきかなお



エクリプス
E.G.O. illust：湊ヒロム



ノルニル“ベルダンディ”
ダークロア illust：西脇ゆぅり



クリスタル・ウィッチ
極星帝国 illust：思い当たる



踊り子天使
極星帝国 illust：空中幼彩



ホムンクルス・ホイール
WIZ-DOM illust：カントク



UV ケアヴァンパイア
E.G.O. illust：籠目



サーペントナイト“ファリス・アルファルド”
極星帝国 illust：純珪一



ホムンクルス・デーモン“アレキサンドリア”
WIZ-DOM illust：純珪一

不再寂寞的庵野秀明

——『EVA·破』的一些杂感



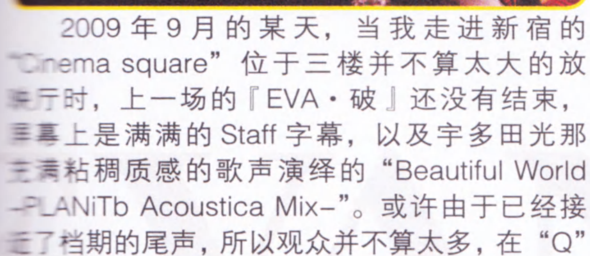
文 / JEDI、壳中大叔

“在我看来，无论是旧剧场版还是新剧场版，都忠实地反映了庵野先生的‘现在’，我认为这种变化是非常值得玩味的。”

——出自《少年 Ace》2009 年三季度附录别册《お貞本》中对贞本义行的采访

尽管国内很多朋友至今未能看到『ヱヴァンゲリヲン新劇場版：破』（以下简称“EVA・破”）的正式版，但各种剧透和分析猜测，用“漫山遍野”来形容都毫不过分，连新角色“真希波”的Cosplay也多了起来。随着11月底香港版的上映，相信会有不少铁杆死忠特地跑去一睹“神作”的风采，之后又会散布出更多的剧透……

那么，本着对『EVA・破』的喜爱，以及从“EVA研究站”创立开始就对这个系列有着特殊感情的我，就在这泛滥的剧透和分析中抛开那些让考据狂爱不释手的悬念和谜题，来谈一谈这部新世纪EVA系列的第二作的内部世界。



视觉的盛宴

2009年9月的某天，当我走进新宿的“Cinema square”位于三楼并不算太大的放映厅时，上一场的『EVA・破』还没有结束，屏幕上是满满的Staff字幕，以及宇多田光那充满粘稠质感的歌声演绎的“Beautiful World -PLANiTb Acoustica Mix-”。或许由于已经接近了档期的尾声，所以观众并不算太多，在“Q”（音同“急”）的预告过后坐得稀稀拉拉的宅男宅女们纷纷离席，好在这里并不清场，如果是死宅大可以连续看下去。

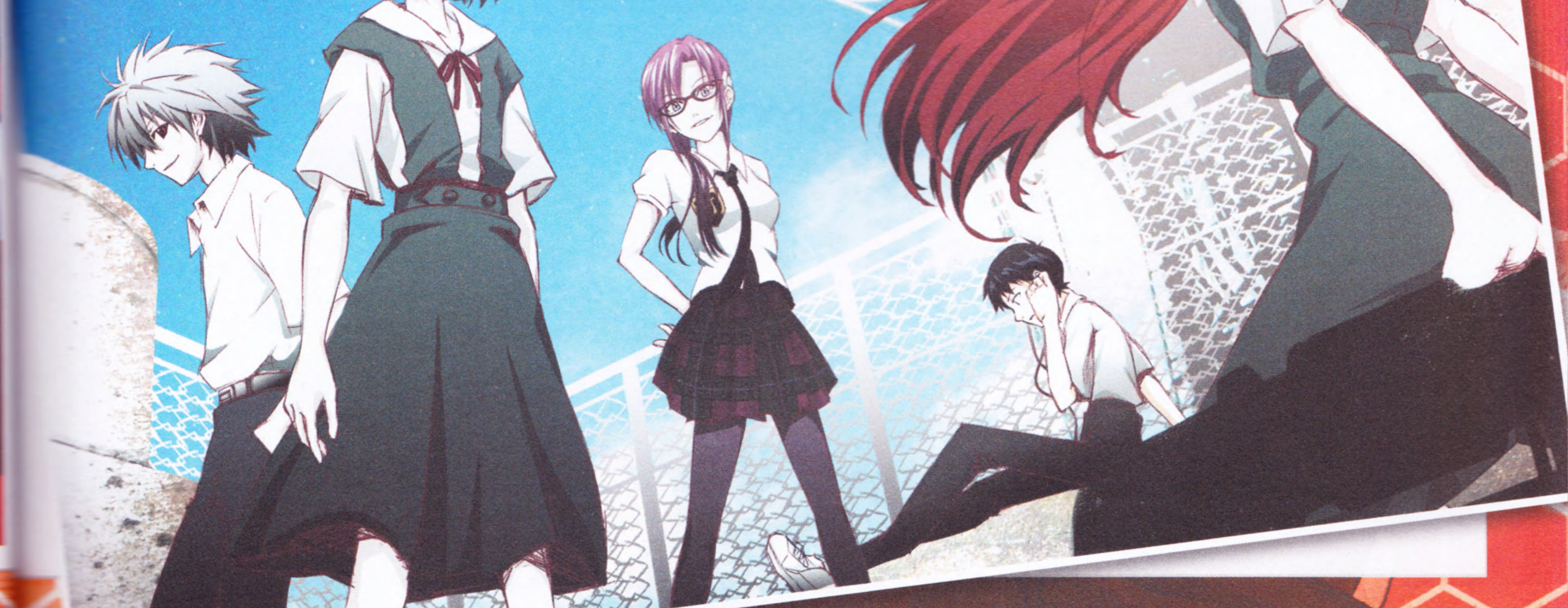
经过漫长的等待（不得不说，片子前面的广告也实在太多了！比北京电影院里的估计要长一倍的时间），当某胡子大叔的工作室的LOGO出现，整部片子随着疯狂的玛丽和五号机登场展开序幕之后，我已经完全进入了最狂热的状态——实在是太华丽了！没想到可以这么华丽啊啊啊啊啊！！！（……谁来把这人拖走……）

好吧，如果要说我对『EVA・破』的最深刻印象，那么只有“太华丽了”。在看电影的过程中，我经常会嘴张成“O”型忘了合上……本作中几场战斗戏做得都几近完美，除了画面上的精心制作，分镜上尤其精彩，说起来就是“演出”的效果和好。在我印象中，日本的动画（包括剧场版）即使制作很精良，但在所谓的“大场面”上，演出效果一般很难达到好莱坞大片的观感，这可能与日本动画长于TV制作，善于表现“静”有关。当然了，『Macross』系列和『EVA』系列算做得非常出色的了，常有许多很大胆很有创意的演出效果。但在『EVA・破』中，大场面已经可以到“震撼”的观感了。比如开头五号机的战斗，二号机单挑使徒，三台EVA对战使徒落下作战（这段尤其爽），还有最后的战斗，都很有诚意地几乎采用了全新的分镜，和TV版相比已经算是全部重新制作了，这点上来看，比“序”要厚道得多（当然也有一种说法是这部分的原画丢失了一部分，所以不得不重新来了）。再配合上很赞的音响效果，使得『EVA・破』即使和好莱坞的惊险大片比起来也毫不逊色。



记得在“序”上映之前，庵野秀明和大月俊伦曾在一次采访中透露，这次的新剧场版将是“革命性的”、“改变之前对动画片的固有看法”，若单从视觉效果来说，庵野秀明，以及长期在特摄和真人电影搞CGI特效的樋口真嗣和前田真宏等人，的确把这次的『EVA・破』的演出效果提升到了一个新的境界。其实，动画对比电影有其本身的特点所在，那就是“一切都可以画出来”。如何活用就看制作组如何发挥，或者说资金是否支持他们发挥了。

其实，用一句玩笑话来概括下『EVA・破』的画面有多华丽就足够了：你都不需要听得懂台词，去看EVA怎么打使徒就行！



从90年代到00年代

关于『EVA・破』中角色们的性格变化，在之前《二次元狂热》第十期jabal的“EVA新剧场版破观感——颠覆与重建”一文中已有说明，这里就不一一叙述。比较令我意外的是绫波丽的变化：这位曾经的女神，“三无少女”的开创者，曾以一个微笑感动无数宅男的人偶，竟然有了正常人类的感情，而且明显表现出了对真治的好感和喜欢。她会去学习料理，会去给大家发宴会的邀请，会帮碇元度和儿子和解，在电梯里和明日香说话后没有像TV版里那样白挨一大嘴巴而是一把抓住了她的手……

我们的绫波是女神，即使被庵野在剧场版中狠狠地黑了一下也无损其女神的形象；新剧场版中的绫波在“序”中还可以说是中规中矩基本和过去没什么区别，但是在第二部——号称是对原作的“破坏”的“破”中，她的形象却有了如此翻天覆地的变化，女神终于变成了凡人。不仅如此，在许多日本观众的评论中，都提到了这次的“破”中，大部分的旧角色是采取了“对他们来说最正确/最应该的选择”。



碇元度有了人情味，他看着劝他和儿子和好的绫波的脸，想起了自己的亡妻而展现了难得的温柔表情（脸红了！）。明日香这次戏份被大大地压缩，但她却有着两次非常难得的转变：一是和真治的同床共枕不再像旧作那样是由于梦游想妈妈走错房门，而是因为寂寞（如今每次看到这个词都有异样的感觉……）主动趴真治的床；二是在搭乘三号机之前和美里的一番电话，体现了她温柔可爱的一面。如果说旧作中的明日香只是有“傲”无“娇”，或者说更偏向一点“病娇”中的“病”，但这次的新剧场版中，明日香已经是符合现在正流行的“傲娇”的大部分定义了，这可能也算得上是服务观众或者说跟紧流行吧？顺便说一句，这次明日香可算提供了大杀必死了，那个暴露的战斗服大家都已经看到了，尤其服务观众的是她和“序”的真治一样，在美里的啤酒瓶的遮挡中巧妙地保护重点……嗯，原来“序”里美里说的“杀必死”是在说这个么……

当然，最大的改变，在于主角碇真治。早在“序”中最后的战斗中，就已经显得自信而积极，虽然是在美里的鼓励之下，但比起旧剧场版中此人同样是在美里的鼓励之下却毫不动作，甚至美里为了他去死都一直在消极逃避的描写，新剧场版中对真治性格的刻画，已经可以说是判若二人。

在《动画基地》的《EVA增刊3》中“自我意识的牢狱・EVA主题论”一文中曾提到，EVA的TV版并不是一个普通的少年成长故事（Bildungsroman），而是越往后，故事越封闭，越接近庵野秀明所设定的个人世界的完美，直到偏离作为一个正常的剧情所必须的发展。对于真治这个角色，庵野秀明也没有采取通常的“成长”手法去描写，而是让真治一直没有发生改变，更说不上什么成长。到了旧剧场版的结局，真治还拒绝了和母亲（绫波）的结合，而选择了面对厌恶自己的明日香，同时他内心世界的封闭与绝望也达到了极致。这是一个颇让人玩味的结局，因为庵野秀明是将自己的灵魂赋予到EVA这部作品中，真治也就是他自己的分身（关于这点，我们接下来会再进行分析。）。

而到了“破”中的真治，在最强使徒将绫波的零号机和玛丽的二号机相继打倒之后，已经离开的他又回到了父亲面前，喊出了“（因为）我是EVA初号机的驾驶员！”这种充满斗志和自信的话语。不过要说到最令人激动的，还是真治拯救绫波一幕，那个原本退缩自闭的少年，居然像热血动漫主人公一般奋不顾身地冲了上去，大喊出的那句“**綾波を返せ！**”（把绫波还给我！）淋漓畅快，配合出色的画面演出效果，实在是很振奋。

对于几个主要角色的转变，日本观众中间有一种观点认为是“世代的改变”，有一定的道理所在，在此就简单介绍下。

以此观点的看法，旧作的EVA的14岁中二少年们，包括那个包含了宅男庵野秀明怨念的真治，代表了“90年代”的青少年的形象——这里和我们常说的“90后”不同，指的是20世纪90年代的青少年（EVA的播放是在1995年）。当时的一些社会评论认为这些青少年中有一种消极的思想倾向，即“如果自己的行为会伤害到其它人，那么就选择和他人划清界限好了。”不难看出，这和当时EVA中的主题是相一致的，最明显的就是真治这个角色的表现，以及剧中的关键设定“绝对领域”。而新剧场版中，以新角色真希波・玛丽为代表，描写的是“00年代”的青少年，对比他们的哥哥姐姐，这些人的思想更为决断主义：“即使这样也不会害怕，要去寻找他人和面对这个社会”——作为2007年开始的新剧场版，自然不能按照过去世代的印记来描写人物。

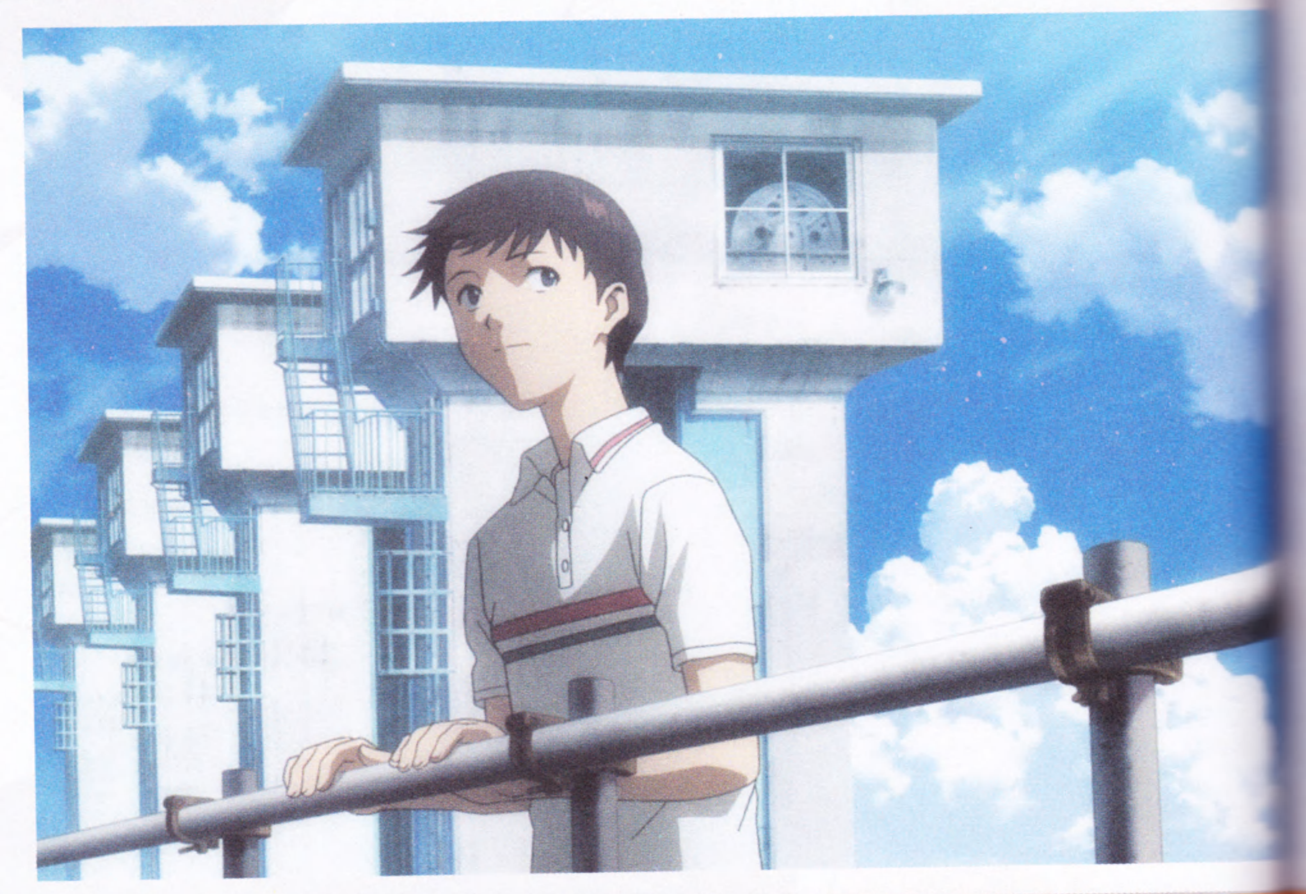


由于文化和环境的关系，日本观众的体会可能会和我们有所不同，不过在我个人看来，新剧场版在人物设定上的变更反倒让我圆了一个当年因误解而产生的心愿。当年我看EVA时还很心态良好（……），首先是被绫波丽给萌到神魂颠倒（相信和我一样的人不少吧……），然后就很自然地期待主角真治和她最后会超级无敌我爱你之类的——主要是当时也不算太迷动画，同时期的片子看的也都是轻口味的，看起来像男主角的最后反正都会性格成长担起拯救世界的重任打倒美型的反派把女主角抱在怀里嘛。结果看到最后发现这剧情有些诡异：绫波竟然喜欢的是看起来像反派的胡子大叔；主角真治到最后也没把绫波（三人目）搞到手，虽然二人目对真治的感觉随着自爆而消失了挺悲剧美感，但三人目竟然抱着大叔的眼镜哭了起来；另一个女主角明日香也给弄成了废人……好吧这还不算，居然还来了位美型的反派基友和主角玩暧昧，这实在太让人不爽了。当时在网上疯狂找的同人小说里（几乎都是港台同好写的），配对也多是让真治和明日香凑一起，绫波陪的是胡子大叔碇元度，情何以堪！到了剧场版就更不用说了，绫波先被胡子大叔猥亵了一番，又在真治的内心世界里猥亵了一把小男生，最后又给大卸八块首级一枚讨取……所以这次在"破"中绫波的转变真是深得我心，和真治的关系甜甜蜜蜜，就算和一般后宫剧那样狗血吧，但真治奋不顾身将她从使徒身体里拉出来的场面仍然够浪漫，这难道不是官配吗？这实在就是官配呀！电影结尾时两人的坦诚相拥充满了娱乐元素，但对于经历过旧作饱受庵野秀明折磨的老观众来说，新剧场版的人物关系虽简单化了但真是欣慰无比。这，就足够了。

不再寂寞的庵野

《EVA 增刊 3》中“空白的容器・EVA 内涵彻底分析”一文中，曾提到 EVA 作为一部作品，它的“灵魂”就是庵野秀明自己。他将自己的人生，自己的苦恼赋予作品灵魂——“因为我想把自己存在的证据留在屏幕上。”这就是旧剧场版放映前的一次采访中所展露出来的庵野的本心。也正因为如此，在 EVA 之后有大量的模仿和跟风之作，但都没能再达到 EVA 的高度。因为其它监督，想必都不会让自己内心世界的挣扎与苦闷在作品中过多的体现；即使是早年间那些在学生运动中成长起来的老动画监督们，在自己的动画里表现的也多是政治倾向而非性格。到后来的『翼神传说』虽然手法借鉴了 EVA，但总的而言还是一个平凡的少年成长物语，作为监督的出渕裕自己也很谦虚地坚持，这不过是一个爱情主题的故事（实际上也的确如此）。

1995 年距离新剧场版的 2007 年（序）已有十数年之久，当年的末世情结，地震天灾，和上文提到的 90 年代的思潮，都对 EVA 的创作思路产生过影响；庵野秀明自己在一次采访中甚至还对奥姆真理教表示了暧昧的兴趣（参





各种几乎可以说是人文关怀的改变，也代表着如今的庵野秀明的转变与成长……因为，他做的不是寂寞，而是动画啊。

早在“序”上映之前，制片人大月俊伦就在一次访谈中谈到，庵野秀明对比当年已经温柔了许多，变得会关心人了。虽然在“序”中，我们还几乎看不到庵野的温柔体现，但是到了“破”，就明显了起来。角色的改变源于庵野本人的变化，因为他们从别扭少年到胡子大叔都由幕后监督的人格所构成，能作出这样的作品，而且还做了两次，把自己人生中的两个阶段都留在了屏幕上——这对于一位宅的教主来说，应该获得了极大的满足吧。

对比许多同行，庵野秀明也是幸运的。在旧剧场版的录音过程中，真治的声优绪方惠美曾询问明日香和真治的最后一场戏里，应该以怎样的感觉配音。庵野秀明的回答让她十分诧异——“请不要以真治的感情来配，而是用我的感情……人第一次可以掌握自己的瞬间。”庵野秀明的确做到了。『EVA』是上世纪 90 年代的他在迷失中创作出来的自我世界，也是他所能掌握的名为自我的原创。他和自己在二次元世界的分身真治一样，为了可以获得别人的肯定，为了能听到别人的恭喜而努力着者。十年之后，当他重新审阅当初的作品，发觉可以拍出“有趣”的版本后，同样还可以掌握自己的人生。

幸运的庵野秀明和幕后的大月俊伦一直将『EVA』控制在手心，当初他可以任性地以完全的个人主义创作，到了新剧场版依旧可以如此。相比之下富野由悠季就杯具了：虽然他身为“高达系列”之父，但著作权却没有他的份（注），之后的动画制作和周边销售更是不由他作主。最吐血的是，根据他在韩国的一次活动上的发言，富野作为高达原作者没有从高达系列夸张的污钱计划中分得任何好处。至于那些已经改得乱七八糟的高达蛋蛋洞洞之类，富野怎么想只有他自己知道了。

注：有传言是富野由悠季将高达的著作权以 30 万日元的“惊喜价”卖掉了，未经证实。目前高达的著作权由 SUNRISE、名古屋电视台和创通持有，关于其归属曾有争议发生，具体情况不明。

虽然不知具体情况如何，但庵野秀明已经在法律上将『EVA』的相关权益抓在了自己的手心，或者说是他自己和大月俊伦的公司“khara”的手心（董事长是庵野秀明）。以前总喜欢说“新世纪污钱计划”，看来今后前面应该还要加上一个“吃独食的”修饰定语才对。有如此实力支持，新剧场版的自主性得以保持，庵野秀明作为幕后 Boss 可以尽情发挥。除了作品本身的控制，新剧场版甚至都不走大院线，而是由自己以及独立电影公司 KlockWorx 来发行，真正的特立独行！谁说独立制作就一定是文青装逼和小众路线？『EVA・破』在 2009 年夏季的日本本土票房表现是 37 ~ 38 亿日元位列第三（第一位的『哈利波特与混血王子』票房 80 亿日元），这同样可以是一次“革命”！富野由悠季和押井守，你们感觉如何，感觉如何了！

在本章的最后，不得不来提一下庵野秀明的一些过于个性的表现。作为一位来自旧时

看《动画基地》的《EVA 增刊 2》)。

那时的庵野，正如他作品中的真治一般充满了矛盾：“我在过去四年里浑浑噩噩，一事无成。『EVA』可以说是那样的的写照。那四年里我一直在逃避，觉得自己只是每天过完一天是一天。我不断地对自己的内心说‘不能逃避’，而『EVA』的创意可以说因此而开始……是为了把自己的心情表现在屏幕上而构思出来的作品。”、“『EVA』里的角色全部都是由‘我’这个人格构成的，虽然这是个合成的人格……真治就像是现在的我”、“基本来说，『EVA』只是把我的人生映射在屏幕上而已，因为我活着，所以故事不会结束。”……

在旧剧场版又一次把自己的人生和内心描写出来后，庵野秀明也做过其它题材的动画，也拍过真人电影，当然最大的改变就是结婚。据说有了家庭后，男人就会成长，三次元的庵野秀明终于获得了当年二次元的碇真治所没有的机会。十多年过去了，虽然庵野秀明被他当初的师傅宫崎骏说中，再也脱离不了 EVA 的光环，但他却有魄力重新再来一次，因为『EVA』就是他自己的人生。正如本文开头他的老朋友贞本义行所说，无论是旧作还是新作，都是注入了当时庵野秀明本人的灵魂。『EVA・破』中



代的监督，庵野秀明同样也有着浓郁的怀旧情结，其体现就是他在『EVA·破』中加入的许多来自昭和时代的老歌。玛丽开五号机作战时的“三百六十五歩のマーチ”（1968年），还有就是比较精彩的两场打斗戏用的插曲“今日の日はさようなら”（1966年）和“翼をください”（1971年）。前者是类似夏令营活动用的儿童合唱歌，后者据说也是日本人无人不知的合唱歌，对应的战斗分别是初号机和三号机的作战，以及最后初号机拯救绫波对决最强使徒。可能是成长环境和文化氛围的原因，个人感觉在初号机和三号机的作战中放曲风陈旧、旋律舒缓的“今日の日はさようなら”有着非常不协调的违和感，视听效果大打折扣，不仅没有衬托出战斗的残酷反而有些滑稽的效果，还不如用原来最经典的BGM“the beast”有味道。而第二首歌，可能是由于让林原惠翻唱的原因，效果就好多了，感动效果还是不错的，听一些朋友说，很多日本观众听到歌声响起都泪流满面了……

还有一首老歌是来自1979年的电影『太陽を盗んだ男』的“YAMASHITA”，分镜之一的樋口真嗣十分喜爱这部电影，所以强烈要求庵野加上的。和其它老歌相比，这首歌可算是中国的观众有机会听过的，因为貌似当年卫视中文台还是什么播放过，名字是『盗日者』。可惜当初看的时候还在中学，印象比较模糊，只记得里面那个自己造核弹的高中物理老师去核电站偷了原料出来，造的过程中被辐射弄到周身病，之后好像还把核物质扔游泳池把一群人给弄死了。当然，其中的音乐就更没印象了……



新角色玛丽的一些随谈

关于新角色真希波·玛丽已经有很多考据狂分析过了，本着此文的宗旨“杂谈”，这里就不再浪费goolge流量，而说一些个人观感方面的东西（在此使用“玛丽”是来自她那浓郁的英伦风情）。整部片子看完，对于玛丽这个角色的第一感觉就是存在感并没有原本期待中的那么强。开场的那一场五号机与使徒的对战，非常简明地勾勒出这个角色略有些“狂气”的特点，当然以好莱坞式娱乐片的标准，在片头安排一场激烈的战斗戏，引出一个比较神秘的角色，也是常理之中。之后的情节主要还是以真治和绫波为主，甚至连明日香的存在感都有所削弱，更不用说机体都没了的玛丽了。她空降到真治的身上来了个颜面骑乘，也不过是卖弄下杀必死和造型。之后她可以操作二号机以及二号机的兽化场面让考据狂们兴奋不已，可惜弄那么大动静出来却被使徒秒杀显得有些太蛋疼了。

对于这位角色，我的印象也就只是这些了。作为新世纪的『EVA』，庵野秀明加入一个符合时代气息——或者说符合流行萌元素的新角色也是必然。有趣的是，贞本义行在上文提到的关于新剧场版的访谈中，曾提到自己在设计玛丽时的种种纠结：庵野秀明要求做出一个和明日香和绫波丽完全不同感觉的角色，但这两位明星的形象和个性又过于强烈，能留给他的创造空间并不多。于是在贞本义行最早的设定中，玛丽是一个有些英国教会学校学生气质的略显成熟的少女，回到家中会和小鸟和小狗等动物聊天，类似于会打着阳伞出门的动画女主角形象。之后庵野秀明给出的意见是要更年上一些，乳量要到巨乳级别（狂汗）云云，于是贞本义行以自己最近喜欢的电视剧女主角为原型，结合“傲娇”的萌点完成了我们看到的玛丽。



6月27日の公開から約4か月。
生まれ変わった「EVA」の
衝撃的で斬新で華麗な姿に、
歓喜と驚嘆の声がわいた。
劇場へのリピーターも続出。
興奮冷めやらぬなかで、
話題の渦中の人が
「破」で初登場した新ヒロイン
真希波·マリ·イラストリアス。
いきなりの大反響、人気爆発。
NTに寄せられる声には
「かわいい」「カッコいい」
「ちょっとオヤジ!?」と
とらえ方もさまざまだ。
「Q」へと物語を導く彼女を
今一度、振り返りたい。

ヱヴァンゲリヲン新劇場版:破

Connect Q

MAKINAMI MARI ILLUSTRIOUS

如此可见，玛丽这个生生在原本很和谐的EVA角色群中“空降”的新角色如何定位，以及考据派们绞尽脑汁在二次元世界对其人肉搜索最后会有什么意义，看来都还很难说。只是为了让新角色上位而牺牲了明日香，大概会让一些老观众不爽吧，好在我是绫波派。



早期玛丽的设定

最后的话，庵野秀明你会是渚熏吗？

说句老实话，现在的『EVA』也已不再是过去的『EVA』，原本过细的考据就有中了痞子们“即兴创作悬念”的圈套的可能性；如今新剧场版更是大幅度减低悬念设定方面的比重，更偏向以画面和“正常”的人物关系来吸引大众。所以，考据适度即可，享受新剧场版带给我们的新乐趣才是正经。当然，对于狂热的EVA饭来说，也许大家考的不是据，而是寂寞吧……那样也没关系啦。那么，在本文的最后，我想做一个可能会让女性观众抓狂的有趣设想——

已经上映的新剧场版“序”和“破”中，一个很大的改变是渚熏的提前出现并说一些有关真治的非常暧昧的话语。比如“序”中的“真想快点见到你呀，真治”，让很多人对“轮回说”产生了浓厚的兴趣。这次的“破”中，裸体的渚熏一边为女性观众提供杀必死，一边喃喃地说“就是这次，我想只给你一个人幸福哟”（听到这句时我狂汗，加上剧中加持挑逗真治一幕，两次被红果果的腐向杀必死雷到）。

很多考据狂为此就“轮回说”和“独立说”吵得不可开交。其实，不妨换个角度想想，很有可能庵野秀明和许多个性的创作者一样，喜欢在作品里加入一个“代言者”。如果把渚熏想像成庵野秀明那位温柔的胡子大叔，一切都豁然开朗了——这不过是他披着美型师徒的外皮在对大家，也是在对二次元世界中的自己的分身真治对话：以我作为这个世界的神的力量，这次就给你留个HAPPYEND吧！▲



文/kuku（TAC 站长）
特别感谢/深紅の雪提供的部分资料数据，向喵喵雪致敬

东方非想天则

深入研究·基础篇（连载一）

在上期的介绍中我们已经对东方非想天则做了初步的介绍（没有入的同学快去补课！XD），从本期开始，我们将带领各位读者循序渐进地走入这款精彩异常而且超人气的东方同人格斗游戏的内核世界，希望能有更多的同学加入进来！





基础术语

在介绍非想天则系统之前先了解一下相关术语。

一般术语

讨论格斗游戏时你经常会看到类似这样的对话，以非想天则为例—— JA JC 66 JA JC 623B，相信绝大部分的玩家都知道意思，不清楚的话请对照一下下面这张图就一目了然啦。

【责任】：硬值大的招被防御或者避开导致确反。

【确反】：防御对手招数后一定可以给予反击。

【择】：2 选其一的意思，分为上下择和表里择两种。

【硬直】：硬直有 2 种，攻击硬直和防御硬直，攻击硬直就是出招和收招停顿的时间，期间很容易被人反击，而防御硬直简单的说就是防御后出现的那段被迫防御时间。

【受身】：受到攻击的一方浮空后会有一段时间处于行动不能状态，当这段时间过去之后，按方向键加 ABCD 任意键就能从行动不能的状态转化为可行动状态，不过受身后也有一段无法行动的时间，并且不能防御，具有一定的风险。

【康】：counter 的意思，大跳跃和出招的时候被对手击中，就会产生 counter，游戏中体现为“乓”的一声，伤害比通常击中高一些，被击中者受身不能时间加长。

【立回】：格斗游戏术语，来源于日语たちまわり。立回包含很多要素，例如牵制、移动、思路等。概括来说，在一场对战中，除去持续性的进攻和防守，其余的行动都可理解为立回。

专用术语

上面说到的术语适用于大部分格斗游戏，下面是圈内的专用术语。

【沙包】：弱势群体的总称，当然也可以指个人，总之就是实力不咋地，打不过一些熟练的玩家，操作还有待改进的人。

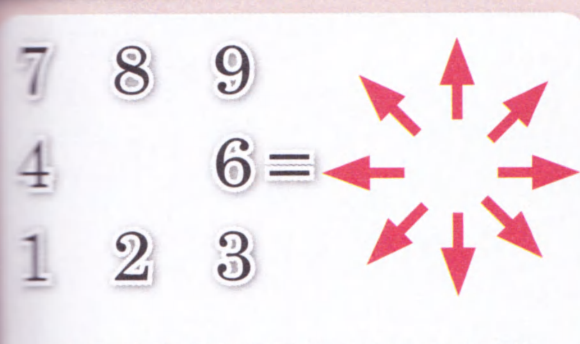
【战士】：有一定实力，赢了对手，能让对手心服口服

【触手】：很有实力，赢了对手。一般来说有三种触手：

①有的触手让对手咬牙切齿
②有的触手让对手无奈
③有的触手则让对手哭笑不得

PS：触手其实是指那些特别强的玩家，现在有很多人都混淆了这个概念，觉得对方比自己强很多，就称之为触手，其实不然。





任何交流术语都默认对方在我方右边
J=Jump（跳跃）
A: 物理近身攻击键
B: 高速辅助弹幕键
C: 主弹幕键
D:Dash 键（冲刺擦弹键）

［黑幕］：

①进到别人主机，把别人虐了一顿，然后还不出现，让对方非常郁闷的不道德行为。

②开了马甲，让别人插，把别人虐了一顿，马甲的真实身份不透露给对手，让对手很奇怪怎么多了个高手。

[SC]：SpellCard。

［凹］：利用出招快或者伤害大、带启动无敌等一些招式攻击对手，这类招数一般为升龙，和 SC，且经常出现在被动状态，不过责任较大，凹不到的话就只好做回 M 等着被对方 S 吧。

［无节操］：指那些不专一机体的人。

［出圈］：指靠连段或者 SC 把对方打的身上有个圈圈保护，LIMIT 到达 100% 会出现。

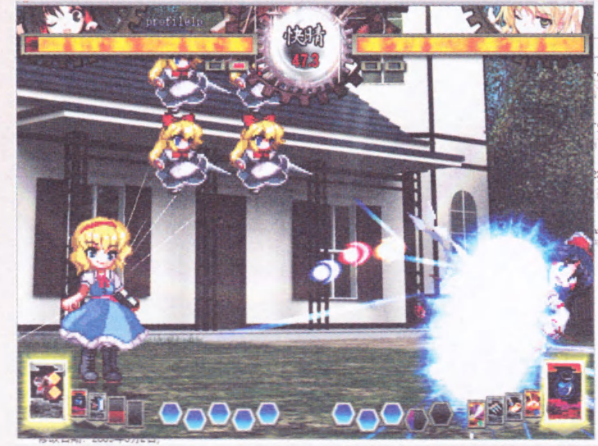
［暗转］：指 SC 发动时画面变暗的时候。

［神棍］：字面解释为假托鬼神、耍弄手法的骗子，而在圈内的意思是指某某人过于强大，以至于其他人与其差距相当的大。神棍机也是如此，例如绯想天中的文。

［人参］：人生的意思，圈内最常见的一句话是 xxx 浪费人参啊！（请将萃梦想、绯想天、非想天则代入 xxx）出现此类情况通常是那人被触手玩坏掉了。

关于术语就说到这。其实还有不少，有机会的话以后今后再给大家介绍（其实都是些口胡的东西 XD）。







非想天则的系统

接着来着重介绍一下非想天则的系统以及与绯想天的不同之处。首先从卡片说起，在非想天则中保留了绯想天中就有的系统卡片（名称变更）之外还增加了许多新的卡片：

新增的卡片

	**ストップヴォッチ**：时间停止 2 秒，对方无法行动，己方不能攻击。
	**白楼剑**：可强行中断 A/B/C/6D，并往前方移动一段距离，移动中可以用 6A、6B、6C 取消。
	**身代わり人形**：整局防御力上升，最高 4 级。
	**グリモワール**：整局灵力恢复速度上升，最高 4 级。
	**特注の日傘**：在面前形成一个防御盾来抵挡弹幕，持续3秒。部分弹幕无法抵挡。
	**人魂灯**：召唤 3 个带有追尾性的幽灵进行攻击，召唤者即使被攻击，幽灵也不会消失。
	**左扇**：近身蓄力攻击，对方如果防御的话会被破防，如果没有防御而被击中的话无伤害，强制出圈。
	**天狗团扇**：整局地面移动速度上升，大跳、空中 44 66 速度加快幅度增加，最高 4 级
	**符蝕薬**：近身攻击，命中对方后对方强制出圈并扣除对方的第一张卡片，如被防御住则无任何效果。
	**宵越しの銭**：防御中使用，作用为防御中扣除自己 1 颗灵快速往后移动一段距离，不消耗卡片。
	**冷凍カエル**：在面前布置一个冰块，无论是自己还是对方只要碰到就会被击中，无伤害，持续 4 秒左右。
	**龍星**：自身处于霸体状态，如受到连续 3 次以上（含 3 次）时霸体效果解除，持续时间 2 秒。
	**制御棒**：整局攻击力上升，同时防御力下降，最高 4 级。
	**三粒の天滴**：需累计使用 3 张后处于完全无敌状态，维持 7 秒。
	**ナマズの大地震**：召唤大鲶鱼攻击，攻击范围内双方都会被打到，下端判定。

原有的卡片

以下 5 个是绯想天中就有的卡片，只是在非想天则中使用了新名字，就不多做解释了。

	**靈撃札**：灵击。
	**マジックポーション**：灵力恢复。
	**龍魚の羽衣**：反击。
	**緋想の劍**：天气卡。
	**病気平癒守**：体力恢复。

前作天气的变化

接着来说一下天气上的变化，非想天则共20种天气，比绯想天新增了5种新天气，而原先就存在的15种天气的效果多少也有些变化。

快晴（空を飛ぶ程度の天気）
飞行耗灵减少，灵梦可在空中转圈，其他角色飞行角度增加，使用回避结界时不暴灵珠，改为消耗一灵。

霧雨（スペルはパワー程度の天気）
Spell Card 的威力增加 1.25 倍左右。

曇天（符を器用に使える程度の天気）
Spell Card 发动消费减少 1 个卡片（最少消耗 1 个卡片槽和卡片）。

蒼天（連係が鋭くなる程度の天気）
部分必杀技可以互相取消，同种必杀技不能重复取消。

雹（霊力が强まる程度の天気）
双方的灵力回复速度上升，恢复速度变成原来的 2 倍。所有 Skill 威力也上升 1.25 倍左右，但是 Lv 不上升。

雪（幽霊っほくなる程度の天気）
受到攻击会减少卡片槽灵力，当卡片槽的灵力被打完时，放在最前方的一张卡片会被会被打回卡组。

天気雨（防御が怪くなる程度の天気）
上下段防御失误直接破防并破坏一颗灵珠。

疎雨（必殺技全開になる程度の天気）
双方 Skill 的 LV 达到 MAX。

極光（何が起こるが不明程度の天気）
随机出现以上各种天气效果。

新增的天气效果

凪（傷が癒える程度の天気）
首先攻击确认对方的人会逐渐回血，被对方击中效果会转移到对方身上去，游戏中体现为黄色光线。

ダイヤモンドダスト（眠ったら死ぬ程度の天気）
倒地后不能异地起身并且会额外掉血。

黄砂（カウンターヒット程度の天気）
第一下攻击 counter。原本不会 counter 的招依旧不会。

烈日（全てを焼き尽くす程度の天気）
高空掉血，越高掉的越快。

梅雨（大地に弾かれる程度の天気）
被击中倒地会在地面上多弹一下，原本有击壁反弹效果的落地后则没有附加效果。

前作中有但效果有变化的天气

花曇（打撃を避ける程度の天気）
可使用 DASH 或者飞行来擦打击，不过会大幅消耗灵力。

濃霧（吸血鬼っほくなる程度の天気）
给对方造成伤害的 50% 回复于自身，无论攻击成功还是被防御住的攻击，只要造成伤害就能回血。

風雨（風の力を借りる程度の天気）
空中 dash 次数增加 1 次，地面 dash 和空中 dash 速度提升，飞行速度不变。

晴嵐（符が見なくなる程度の天気）
双方的卡片都看不见，但能够使用，并在现有卡片数量的基础上随机更换卡片。

川霧（距離が変になる程度の天気）
双方距离远有规律的强制控制双方距离。



台風（勝負が荒れる程度の天気）
双方处于刚体状态，防御不能，受到攻击后会有短暂的硬值并且会往后退，体力耗尽不会倒地，哪怕是出圈。

系统的变动

卡片和天气都说完了，再来就是系统上的小变动。

1. 使用强化卡时会发动响应的招式，部分可以在空中使用，按住方向时不会出招。
2. 指令提前输入时间减少，目押要求提高。
3. 添加特殊技 4A，动作体现为近身 5A。
4. 按住方向的时候无法使用 SC。
5. 每张地图的 bgm 可随意选择。

剧情模式

剧情模式是东方格斗的特色之一，从萃梦想开始保留至今，故事由 ZUN 亲自担任，所以大家依旧能看到每个人物鲜明的性格特点。不过对话界面则从原来的 GALGAME 风格转化成 RPG 风格（拖走….）

当然在战斗模式中也有变化，首先来看一下 STORY 模式下的图：

战斗开始时基本上跟 Arcade 模式差不多，不过 CPU 的血量很少只有几千，摸几下就没了，被 CPU 击中无论空中受身还是倒地都会出圈，而且会保持一小段时间，这段时间内处于完全无敌状态。



当把 CPU 第一条血打完后会宣言，进入 SC 攻击状态，该状态下始终处于霸体状态，无论你是用什么招数都无法将它击倒，直到 Spell Break。我们只有通过不断的尝试去摸索 CPU 每一个 SC 的规律，从而对其进行有效的打击。

从图上可以看到画面中央有一条红色的槽（Spell Break），cpu 宣言后便会出现。在此期间，玩家对 cpu 进行攻击都会使 SpellBreak 槽慢慢减少，HP 也会减少，不过伤害幅度很小。直到把 SpellBreak 槽打完 CPU 才会短暂地停止 SC 攻击（同时 SpellBreak 槽会慢慢恢复），槽被灭掉的时候 CPU 会被吹飞，一定要好好利用这段时间进行追击，因为只有在非 SC 攻击状态下对 CPU 的攻击伤害才是最大的。当槽完全恢复时又会回到相同的 SC 攻击状态，所以一定要在有限的时间内给予最有效的攻击。把 CPU 整条血打完以后会再次宣言（根据 STAGE 的不同每个角色会使用的 SC 攻击次数也不同），而且越到后面的 SC 难度就越大。

其实这和东方射击系列是一样的道理。另外 CPU 血条下面的 TIME BONUS 也是从 CPU 宣言后出现的，从出现后时间就在不断的减少，直到归零。在这段时间内没能把 CPU 的血打完便无法收到这张 SC，如果收到 SC 的话就可以在 Result 里进行针对性的练习了。多练习练习就能挑战高分咯。



对战初步研究

游戏系统上与前作的变化基本上就是这些了，关于角色心得以及对策之类的不是三言两语就能说的清了，今后会在连载中慢慢研究。

由于大量的人物性能和SC修正，在本作中彻底改变了前作中某些角色优势一面倒的情况。不过也因此出现了新的神棍机。在绯想天1.06的时候，众所周知的3大棍机：射命丸 文、蕾米莉亚、魂魄妖梦，在本作中都有不小程度的削弱，不过也只是削弱成普通程度的角色而并非弱角色。很多玩家抱怨角色削弱得太多，其实这是因为原来的性能太强，一时半会儿无法适应而已，现在该做的是去开发新的打法而不是抱怨哪削弱了哪怎么样了。

首先我们来看一组来自日本的绯想天时期的数据

参加统计人数：2891 名
使用角色总数：14279
对战结果数：858304
报告对战数（参考）：2941086

角色	人数	对战数	胜率
灵梦	1011	59193	48.8 %
魔理沙	942	49363	52.1 %
咲夜	1096	59775	45.0 %
爱丽丝	972	72832	46.6 %
帕秋莉	889	53087	49.4 %
妖梦	966	55239	54.2 %
蕾米莉亚	951	61678	53.4 %
幽幽子	916	46580	47.6 %
紫	895	51151	49.5 %
萃香	1006	65443	53.2 %
铃仙	923	57191	41.1 %
文	947	56182	55.6 %
小町	948	63735	50.1 %
衣玖	824	45674	52.4 %
天子	993	61181	51.8 %

从以上数据可以看出，胜率最高的是文，其次妖梦和蕾米莉亚。这一点与国内情况差不多。文使和妖梦使一抓一大把。基本上大大小小的比赛中，文的使用率都是最高的。

萃香、魔理沙、衣玖在日本的胜负情况也不错，仅次于前面提到的3个机体。由于魔理沙本身就属于A+级的机体所以能有这种胜率也很正常，不同于国内的是，萃香和衣玖只能算是一个B级机体，却有如此可观的胜率。而国内方面除了魔理沙的战绩还可以之外，萃香和衣玖的情况却不怎么样，很主要原因是因为使用的人少，一只手都能数出来。另一个原因可能是因为两地的对战风格不同：日本的玩家注重立回，没有足够的把握不会盲目进攻，防守能力也不错；国内的玩家则注重于进攻，立回其次，而且大多偏向于凹（在前面的术语中已经提到过了）。

接着来看一组同样来自日本的绯想天则的数据

参加统计人数：3751 名
使用角色总数：14820
对战结果数：451176
报告对战数（参考）：1396937

角色	人数	对战数	胜率
梦	775	24717	50.4 %
魔理沙	678	20279	51.9 %
夜	842	24021	45.1 %
爱丽丝	667	25626	44.5 %
帕秋莉	766	25164	54.3 %
妖梦	774	25878	53.4 %
蕾米莉亚	712	23688	50.2 %
幽幽子	713	25835	53.8 %
[illegible]	708	17267	49.5 %
萃香	857	27093	56.8 %
铃仙	789	27459	50.9 %
[illegible]	662	16093	50.9 %
小町	719	21219	51.2 %
衣玖	645	18480	52.9 %
天子	804	25612	52.7 %
早苗	683	18873	47.0 %
琪露诺	673	15809	46.5 %
美铃	809	19233	41.7 %
空	894	29144	51.7 %
诹访子	650	19686	38.2 %

由于国内暂时没有数据统计的工具所以只能用文字来叙述了。

和上一作相比较，这次的改动主要增加了新的角色，以及对旧角色强弱平衡进行了调整。然而这次的调整似乎有点过了头，过多地削弱强角色增加弱角色导致了原本的强角与弱角互换地位的状况。不过，整体的游戏平衡性比上一作还是有所增加的。我们可以看到，除了萃香、帕秋莉、幽々子这 3 个角色的胜率略高了些，以及几个新角色（可能是因为刚出的角色，玩的人以及开发度和研究都不够透彻）的胜率略低了点，其它基本都保持在 50% 左右。并且游戏制作社团黄昏已经在主页上发布了消息，将进一步收集玩家的数据，当时机成熟时将直接推出 1.10 的调整版，大幅度调整角色的平衡性。



现在我们来讨论下目前国内玩家的对战成绩情况，许多以前用强角的文使、妖梦使等等都认为这次的改动对于他们来说削弱得过多了，对日本单方面的数据表表示否定，但是这主要的原因还是出自玩家自身的打法、立回问题。国内玩家更多注重猜招式、拼招式等等的心理战和体术上的硬拼；而日本那边更注重对角色的弹幕，立回、对策等等，他们的打法更注重于每个角色的全面性能。



我也想玩东方格斗！

大赛方面，感觉 11 区相对频繁，隔三差五就有一次。国内虽然大大小小的比赛也不算少，不过大型的线下比赛就相对较少，基本上都是在同人展上举行的，例如去年上海的和风文化祭，和今年 12 月份的 Touhou Only；广州成都等地的同人展上也有过这样的活动。其余都是在网络上举办的，目前在 TouHou ACT Club（即 TAC）上已经举办过 3 次大型的网络比赛，包括电信与网通两个赛区。另外也有玩家自发组织比赛，大家的参与的热情也非常高，有时也能多达到百人。也有些联机群经常会组织一些群内的交流赛等活动，可以说气氛是相当地和谐。

总的来说现在国内这个圈子越来越大，发展也越来越快，玩家素质总体来说还是不错的，而且拥有一个较好的讨论环境，这对大家的交流与进步给予了很大的便利，对于新人的融入也起到了不小的作用。如果大家对这个游戏有爱，或者是已经蠢蠢欲动了，那么在此推荐一个好去处：

http://www.thactclub.cn/
http://www.thactclub.cn/bbs/

这里聚集了许多国内的玩家，你可以随时与同好们切磋交流，同时这里也是东方格斗系列较为全面的讨论站，希望对大家有帮助（这不是广告，相信我……）。▲



日本同人游戏制作组介绍专题（连载三）

作者：水雨月☆冰璃（中国同人游戏开发团体－蓝天使制作组的创建者和总制作人）

深奥的系统＋优秀的游戏性＝PlatineDispositif

“PlatineDispositif”是一个活跃在日本同人游戏制作领域的小组，连同他们的作品在国内也有着相当高的认知度——我们常说的“紫雨饭店”就是指的这个小组了。但说起来，其实“紫雨饭店”只是该小组的网站用名，由 PlatineDispositif 的管理人紫雨陽樹 (AEjuMurasame) 于 1997 年 1 月 23 日正式开设，在那之后，PlatineDispositif 开始了自己的同人游戏创作历程，他们的最新作是在本次 C76 上发表的 2.5D 迷宫探索类 RPG『冥宫惑星 desParaiso』。

作为一个相当具有历史并且受到很多玩家欢迎的制作组，“PlatineDispositif”的每一个作品必定都有着有着超高的游戏性和钻研价值。本期笔者不仅将对他们的作品进行介绍，并且附赠的 DVDROM 中也会收录推荐的作品，希望大家不要错过～

注：每个作品的难易度指标、system engine（引擎）及发布时间均来自于官方的精确数据。

WINDOWS 平台 同人游戏作品介绍

GUNDEMONIUM

类型：横版弹幕射击

难度 ★★★

system engine：HSP2.6+hspdxa
2004/09/23：ver1.00 released
2004/12/12：ver1.11 latest version

本作是 PlatineDispositif 于 2003 年 9 月制作完成并发表的作品，目前已经停止颁布。画面分辨率现在来看略显粗糙，但是画面效果依然华丽，操作感也很不错。尽管《GUNDEMONIUM》是 PlatineDispositif 早期的作品，但是大量的隐藏要素设定和超高的游戏难度已经出现在本作中，玩家要达成游戏真正的 TRUE ENDING 绝非易事，而官方公开的 TRUE ENDING 达成条件也异常苛刻。不仅如此，在完成 TRUE ENDING 以后，游戏的 MISSION MODE 里面会追加 DemonicChallenge 的挑战模式，玩家要在游戏的难度为 PHASELEVEL11 固定、没有 BOMB、生命 1(被子弹击中 = 当场死亡)的苛刻要求下挑战游戏中的各个 BOSS。制作组官方将本作的难度定义为三星级。(本期光盘收录)







ジャバウォックの花嫁

类型：迷宫探索射击

难度 ★

system engine: HSP2.6+ZGP
2004/03/14：ver1.00 released
2004/09/06：ver1.02 latest version

虽然是 PlatineDispositif 很早以前的作品，但《ジャバウォックの花嫁》的游戏画面现在看来依然很优秀，而且系统的趣味性和耐玩性也很高。玩家需要使用躲避、定位掩护等丰富的防御手段探索迷宫并同时打败吞食十二星座之巢的恶魔。敌人的攻击方式有射击和电子束，在大多数情况下以密集的弹幕攻击为主。作为官方指标为 1 星的游戏，本作的难度在 PlatineDispositif 的所有游戏作品中算是很低的，而且有着非常难得的简单容易上手的特性，初次接触 PlatineDispositif 作品的玩家可以先尝试着从本作开始了解他们的游戏。(本期光盘收录)

本作于 2004 年 03 月 14 日正式发布(如今已停止)，到了 2007 年 02 月 14 日，官方公开了在线下载版本，并以这个版本作为官方对本游戏一切技术支持的结束。

GundeadliGne

类型：横版弹幕射击

难度 ★★

system engine: Lindwurm0.8
2004/08/15 : ver1.00 released
2004/08/29 : ver1.03 latest version

本作是横版 STG《GUNDEMONIUM》的正统续作，《GundeadliGne》采用进化后的游戏系统，同时也追加了新的人物，前作的程序也在本作中得到的大幅度改量，游戏画面分辨率和华丽度在大幅度提升的前提下，对系统的要求却没有因此而提高。

《GundeadliGne》的游戏特性可以用四个字来概括：弹幕地狱。想必只要是玩过本作的玩家，一定都会对游戏里面如同迷宫一样形状各异的超密集弹幕印象深刻。不过虽然弹幕数量很可观，但是实际难度却不算很高，尤其是在低难度模式的游戏下，想要顺利通关并不难。不过对于追究全隐藏要素和高完美通关的玩家，等待他们的依旧是超高难度的修罗场。作为一个横版 STG 作品，《GundeadliGne》在各方面都有着极其优秀的表现，极其华丽的画面、流畅的操作感和游戏中紧张爽快的氛围这些自不必多说，更重要的是 Gundemonium 作为一个系列作品，它的每一作都有着很优秀的故事情节和庞大的世界观设定。正因为其设定的细致严谨，这个系列甚至还派生出了自己的一些专有名词，为此 PlatineDispositif 还专门在官方网站上开设了一个用语解说的页面，对此有兴趣的玩家可以仔细的研究一下。（本期光盘收录）









メイドさんを右に

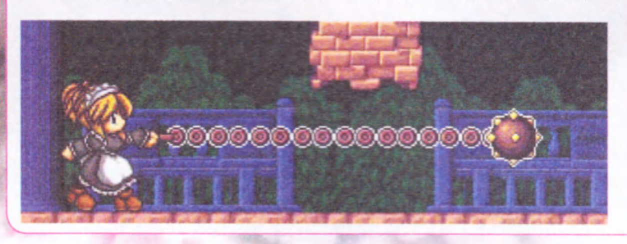
类型：横版动作

难度 ★★

system engine: Lindwurm1.0
2004/12/30 : ver1.00 released
2005/04/30 : ver1.07 latest version



《メイドさんを右に》的剧情是大家都熟悉的模式：某中世纪小国的和平因为吸血鬼一族的复活而被打破，于是可怜又可爱的女主角便因此踏上了旅程……本作在游戏系统、画面及游戏模式方面以 KONAMI 著名的《恶魔城》系列作品为借鉴，结合了 PlatineDispositif 自己的特色。如同《恶魔城》一样，在本作中玩家也需要一边前进一边清扫敌人，包括普通杂兵也包括巨大的 BOSS 级角色，就连本作的主角使用的铁球都是《恶魔城》里面道具的改良版，



而且本作中的铁球也可以加长（囧……）。本作的创新方面主要是加入了较便利的存盘点的设计，同时也强化了游戏系统中的动作要素。但人物控制起来的感觉十分怪异，具体体现在移动、跳跃和攻击三方面，虽然不能说操作感不好（制作组的解释是因为程序编制技术的限制，所以主角的操作会存在奇怪的地方，所以要让主角在游戏中活的时间长一些的话，也需要熟练自如的运用那些怪异的行动），但是进行过程中古怪的操作感在很大程度上增加了通关的难度。笔者认为本作的实际难度要高于官方评定的三星，属于该组组品作品中非常难的一作。（本期光盘收录）





王立エドマエンジン

类型：四分之一特殊视点的弹幕射击

难度 ★★★★★

system engine: Hindenburg1.0
2005/03/21 : ver1.00 released
2005/10/02 : ver1.03 latest version

本作被 PlatineDispositif 官方评定为难度级别五星（最高），相信已经被虐过的玩家都会对『王立エドマエンジン』的难度深有体会。其游戏系统罕见地采用了斜 45 度（垂直 + 斜俯视）STG 的方式进行，由于在整个过程中玩家都要从一个非常倾斜的角度来判断弹幕的位置，所以本作中操纵主角躲避弹幕的难度可想而知。

制作组曾宣称『王立エドマエンジン』“终于把弹幕的概念和高度提升到了三次元世界。”，其实怎么看依然也是 2D 的作品，不过可以看出制作组是想把这个作品制作成一个新次元（新世纪……）的弹幕 STG 游戏（因为游戏的视点问题，所以看不到某些即将向主角飞奔过来的弹幕大概也是新次元弹幕的表现手法…………）。

本作推荐给那些弹幕 STG 熟练者并想要尝试一下新次元弹幕形式的玩家……（本期 DVD 光盘收录）



ヒトガタハッパ

类型：纵版滚动弹幕射击风格突击动作

难度 ★★★★

system engine: Hindenburg1.5
2005/08/15：ver1.00 released
2005/08/31：ver1.02 latest version

本作是 PlatineDispositif 制作的一个相对比较正统的纵版 STG 类作品——请注意"相对而言"四字……游戏的系统依然十分复杂，并且有着大量的隐藏要素。除了 Rosa Christfer 和 Kreutzer 两位女主角之外，玩家还有众多的可选择操纵的人形，主要分三个大的类别："ローザを導く、ヒトの形をした爆発危険物たち。"、"来たる日をいざなう、未来の薔薇十字の写し鏡たち。"、"選択されざる運命、黄金砂時計の悪戯。"（官方游戏页面上对每个人形的特色和能力都有详细的介绍）；每个类别里面各包含对应的角色，这也是本游戏的一大特色。

本游戏官方难度四星，与游戏实际难度相符。尽管拥有 STG 游戏的画面，但游戏系统及玩法中也包含着大量动作游戏的要素；难度虽高，却着华丽的游戏画面和良好的操作感。本期《二次元狂热》DVD 光盘中收录。









STARLEAF



类型：广范围纵版射击

难度 ★★★

system engine: Hindenburg1.7
2006/02/10：first released
2006/02/16：YO released(latest version)

PlatineDispositif 制作的小品级游戏，游戏制作完成后就放在官方主页上提供免费下载。本作是制作组为了发挥《チェルシーさんは7の魔神をブッ殺さねばならない》这个游戏所使用的引擎的潜力，而利用了该作品的一些资源在很短的时间内制作完成的一个小作品。游戏的类型为 STG，游戏的模式分永远持续和 2 分钟限定的比分竞赛两种形式，现在官方公开的最新游戏版本为 ver.3，名字为《StarleafYO》，本期二次元狂热的 DVD 光盘中收录。



チェルシーさんは7の魔神をブッ殺さねばならない

类型：横版探索型动作

难度 ★

system engine: Hindenburg1.6->1.8
2005/12/30: Prerelease edition released
2006/08/13: REV060725 released
2006/09/16: REV060916 released(latest version)

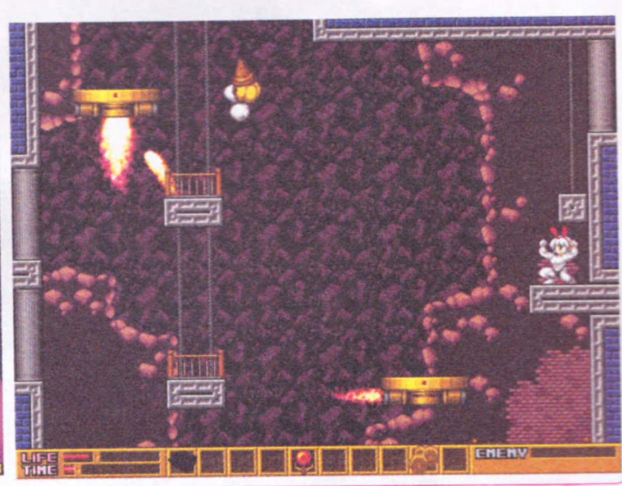
由于有《メイドさんを右に》的前车之鉴，所以本作的操作感有了很大的改善，而且游戏的画面也很漂亮。游戏一开始的主角是一个可爱的兔女郎，而她所要打倒的最终 Boss——罗丽妖精则是真正的主角。和 PlatineDispositif 大多数同人作品中的经典的好坏多结局模式类似，本作中也有不同的结局安排。如果最后玩家没有拿到六个以上沙漏（得不到时间倒流的最终能力的话），最后结局就会是被兔神吸干妹汁而死亡（瀑布汗）……在游戏的真结局后会开放妖精 loli 模式，所以只是破关一次不代表整个游戏流程就结束了。



虽然『チェルシーさんは7の魔神をブッ殺さねばならない』的难度只有一星，但是实际难度要远超过这个级别。游戏中除了考验玩家精准的判断和反射神经（手指的灵活程度）之外，熟练运用各种动作技巧及学会的技能（本作最常用的技巧主要是时间暂停、时间倒流等）也是必备。此外还需要熟练使用物品及巧妙的更换道具来突破障碍，破解谜题越过地图障碍也是玩家随时要做的事情，没有经验的新手在尝试本作的时候很容易就会被卡住。另外本作的存档经过了特殊处理，一台电脑上的存档是不能在另外一台电脑上使用的，所以只能自己把隐藏要素全打出来。

虽然难度偏高了一些，但是本作却拥有优秀的动作游戏性及丰富的隐藏要素和关卡设计，《チェルシーさんは7の魔神をブッ殺さねばならない》是一个非常值得喜欢动作 ACT 的玩家反复钻研和挑战的游戏作品。（本期 DVD 光盘中已收录）





だんデらいよん

类型：星云动作

难 度 ★★

system engine: Hindenburg1.9
2006/12/31: ver1.00 released
2007/08/03: ver1.05 released(latest version)

PlatineDispositif 的又一个怪异的作品（为什么要说又……），明明是满屏弹幕却不是 STG，而是一个星云动作类游戏作品，全程由鼠标操作，制作组宣称“在玩的时候你的另外一只手可以去做任何的事情”……

所谓“星云动作”，是来自本作的故事背景“被引导的大彗星对地球的漫长而遥远的旅行”。作品以现实科学为题材，制作者很希望它能够成为一个包含恒星、行星和彗星的知识还有关于太阳系的学习教育用 GAME，而事实上他们也向这方面用心了：剧情中的确包含很多关于天体的知识和资料，不过很不幸似乎这个游戏会优先培养出来很多 ACT 动作类游戏高手……

对于本作，笔者想说的就是……本作的画面很优秀，系统很特别。比起学到什么关于天体的知识，大家还是先从游戏中获得乐趣吧。本作难度官方评定两星，与游戏实际难度相符。



スペース大納言（仮

类型：2D 动作

难 度 ★★★

system engine: Hindenburg2.1
2007/12/31: ver1.00 released
2008/03/17: ver1.04 released(latest version)

“这是リーフ星人与破坏者的壮绝死斗记录……”

本作的游戏方式为动作游戏里面很常见的舞台清扫类型，玩家要使用各种手段（填埋、踩踏、连爆等方式）来打爆那些可爱的“リーフ星人”，主角的攻击方式也由此分为直接攻击，挖坑等多种方式。当然，你不要以为这会是一个纯动作要素的 ACT 游戏，因为在游戏进行的过程中，随处都充满着各种各样的谜题，而玩家则需要运用自己的智力来解决关卡里面的一些圈套和陷阱装置。



本作的难度一般，操作感优秀。作为一个隐藏要素满载的游戏作品，本作的钻研价值自然也不必再去多说。喜欢动作解谜类游戏的玩家可以尝试一下本作。

GundemoniumRecollection

类型：横版弹幕射击

难 度 ★★★

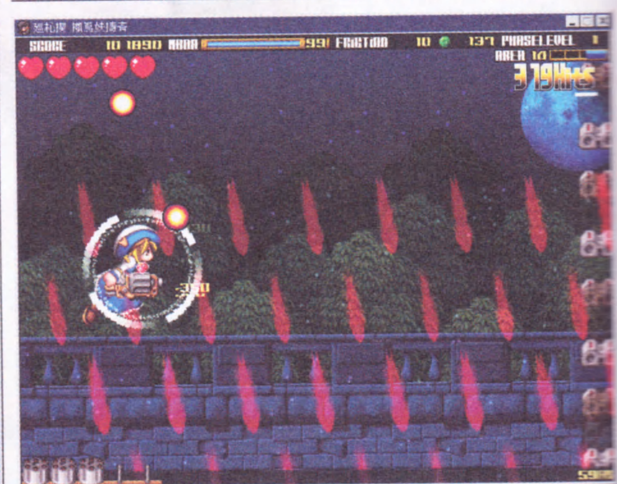
system engine: Hindenburg2.0
2007/08/17: ver1.00 released
2007/09/22: ver1.23 released(latest version)

本作是 PlatineDispositif2003 年发布的 STG《GUNDEMONIUM》的重新制作版，游戏的可选用人物和故事情节和 2 初作相比虽然并没有发生变化，但是其他方面都有巨大的改进。除了界面全部重作和画面的分辨率得到了大幅度提升之外，关卡背景和敌人配置方面也发生了微妙的变化。重制版的游戏画面和原作相比变得异常的华丽，实际的操作感和爽快程度也有很大程度的提升，由此可见 PlatineDispositif 重新制作的用心。









冥宮惑星 desParaiso

类型：详见 12 期

难 度 无官方资料

PlatineDispositif 的最新作，游戏的完成版在今年 8 月 15 日 (sat)ComicMarket76- 第二天正式颁布，由于在上期 C76 同人游戏扫雷文中笔者已对此游戏有过详细介绍，在此就不再赘述。





りーふせいじん☆あたっく

类型：纵版射击

难 度 无官方资料

“因为绿色宇宙人的来袭，所以如果能够做到的话请保护好你的行星！”

嘛……这就是剧情介绍，它是 PlatineDispositif 制作的一个很小品很小品的游戏，大概制作组也只是单纯的在玩而已，本作已经收录在了本期的 DVD 光盘里面了，游戏类型为 STG（大概…），当然打开游戏后首先让你惊讶的必定不是这个游戏的玩法和类型，而是这个游戏的分辨率设定……

非WINDOWS平台 同人游戏作品介绍

灭亡的梦幻之国物语 –DicingKnight

类型：动作战略

平台 WonderSwanColor/SwanCrystal

本作是掌机WonderSwanColor/SwanCrystal的专用游戏，没有WINDOWS平台的版本，支持一人游戏。游戏的故事发生在一个充满无限的梦和虚幻的王国，由于恶龙抑制住了梦境打破了美丽的幻想，导致整个国家因此灭亡，亡国的复仇公主为了除掉恶龙从异界招来了骑士……『DicingKnight』的玩法很有特色：除了要打败系统自动生成的迷宫洞窟里面的各种各样的敌人，还要在饥饿时抢夺食物来填饱肚子，当然也要和洞崫最深处等待玩家的BOSS进行痛快的战斗。

《DicingKnight》作为可自动生成迷宫洞窟的动作游戏作品，曾在WWGP2002（BANDAI为WSC自制游戏设立的比赛）获得最高奖。PlatineDispositif根据掌机的功能和特点设计了舒适的游戏操作系统，游戏中也随时向玩家提供方便的中断功能，不仅如此，制作组后来还改良了生成地图的算法，并且追加了新的怪物、游戏方式和BOSS角色。

当然，由于掌机平台实际的机能限制，本作的画面表现比较古朴，操作感一般；尽管系统设计的比较贴心，但总体素质依然只能算是平庸。对于这个没有登陆WINDOWS平台、只是出现在已经没落的掌机上的同人游戏作品，大家也没有特意去找来玩的必要。

MagicalHarvest for Windows

类型：探索型射击

平台 WonderSwanColor/SwanCrystal、Windows

《MagicalHarvest》最初是PlatineDispositif使用自制软件环境用WonderWitch制作的作品，在完成8年之后将其移植到了WINDOWS平台。因为原作是很早以前的作品，所以移植到WINDOWS上的版本在画面和声音都没有进行重新制作的情况下，导致了画面分辨率只有224x144——他们有意想要把原先的画面和音乐效果进行忠实移植，所以实际的画面和音乐对于现在这个时代的玩家来说，恐怕会难以接受。不过要是那些接触游戏很多年的玩家，本作大概可以满足他们的怀旧情结，因此本期的DVD光盘也收录了WINDOWS移植版，有兴趣的玩家可以来仔细的体验一下原始纯朴的游戏性吧。







总结

以上介绍的都是PlatineDispositif独立制作并发布的游戏作品，除此之外，PlatineDispositif还有三个未能制作完成并发布的作品，它们分别是《じゃんでもにうむ》（异次元麻将游戏作品）、《みんな大好き！リーフせいじん》（莫名其妙类型的游戏作品）和《GUNDEMONIUM SuperUltraSexyDeluxeGigapack2007summer》（收录GUNDEMONIUM各版本的特别实惠超级性感“哔……”包……）——好吧，其实这些作品未完成的原因，乃是由于它们都是在愚人节公布的消息……



PlatineDispositif一向以爱玩和搞怪著称，每年的愚人节都会弄出非常有趣的新闻出来。当然他们也一直在兢兢业业地制作每一个作品。时到如今，PlatineDispositif也已经成为了同人游戏业界的一块金字招牌，只要是他们制作的游戏，就必定有超高的制作质量和优秀的游戏素质保证！▲



文 / 北へ（Galgame mix）

响彻于末世乐园的生命之歌
——『eden*』综合赏析

『eden* They wereonly two,in theplanet.』
minori/ADV/2009年
原画 ちこたむ、KIM ちー
juuben 鏡遊
監督 御影

这是一个即将走向终结的世界。

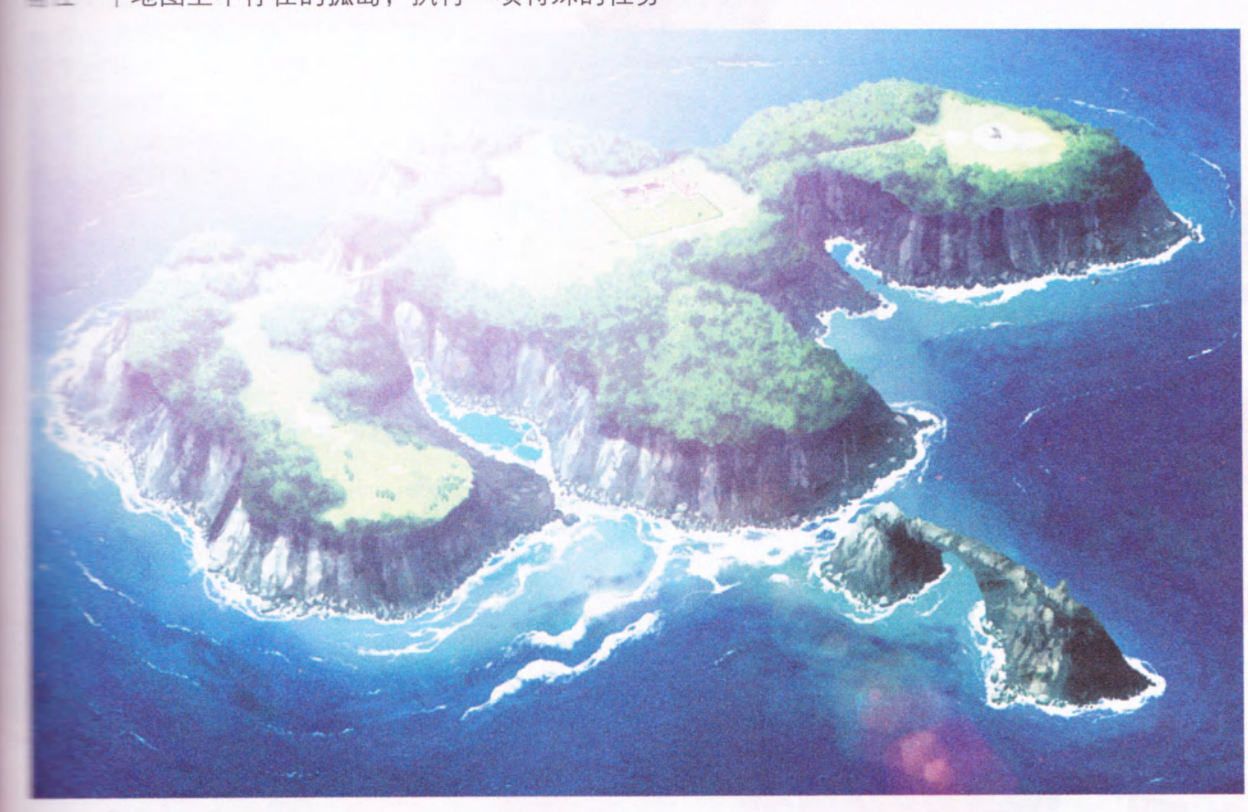
在大约一个世纪之前，当红色的灾星闪烁着诡异的光芒出现在天边、与太阳平分白昼的蓝天之时，地上的科学家们就已经发现了迫近的危机：一百年，再有大约一百年，地球将告毁灭。在得知了自己的母星来日无多后，人类先迫不及待地来了一场加速自身毁灭的混战。在付出了世界一半人口消亡的惨重代价后，幸存者们终于开始考虑出路在哪里。以名为“地球脱出计划”的实施为标志，人类近百年的自救行动拉开了大幕……

eden* -They were only two, on the planet

背景篇：行将就木的母星与地球脱出计划

“地球脱出计划”——制造可进行长距离星际飞行的宇宙飞船，组建庞大的星际移民船队，展开一场史无前例的大迁移，去寻找人类新的家园。但并非所有人类都赞成此项计划，支持计划的人类统一政府与反对计划的反移民派形成了两个对立的阵营。对立很快就变成了对峙，对峙又演变为争斗，统一政府与反对派之间的战火连绵不绝。不过万幸的是关系人类命运的脱出计划一直进展顺利，这全得益于一群特殊的人类——FELIX，她们是被修改了基因而拥有了超越常人的智慧与寿命的人造人。正是藉由FELIX卓越的能力与辛勤的工作，地球脱出计划才能不断向前推进。

地球大限将近之日，脱出计划将大功告成，人类间纷争的战火也因统一政府的胜利而基本熄灭。大局已定，人们在为启程做最后的准备。而此时，曾为统一政府军精锐特种部队一员的榛名亮，正前往一个地图上不存在的孤岛，执行一项特殊的任务……



eden* -They were only two, on the planet

人物篇：被禁锢的圣者与等待救赎的灵魂



SION：人数稀少的FELIX中的佼佼者，即使是在拥有非凡智力的FELIX中，SION也是独一无二的存在。她是这个星球上最杰出的科学家，更是“地球脱出计划”的关键人物。SION一人就负责了整个计划中几乎所有的重要部分，比如宇宙飞船与引擎的设计制造，相关生物物种的基因优化等等。如果没有SION的贡献，地球脱出计划将不可能如此顺利地完成，因而她被称为“拯救人类的女神”，受到全人类的尊敬。但实际上这个拥有近百岁年龄外表却是少女的“女神”，从出生起便没有离开过这个与世隔绝的研究所半步。用毕生精力来拯救人类的她，最大的愿望是去看一看这个人类即将离开的地球。





榛名 亮：一个纯粹为战斗而生的男人，七年的战争磨砺让他像一把冷硬的利刃，随时可以割开眼前的一切。战争结束后他的归宿本是士官训练学校的教官，但却因稻叶少佐的一纸命令而来到“地球脱出计划”核心的孤岛上，担负起“拯救人类的女神”SION的保护任务。一切并没有那么简单，在孤岛的研究所里，有他七年来始终无法释怀和面对的过去：七年前亮因姐姐的离去而进入军队，为的是使自己变得更强而能和姐姐重逢。而在战场上不断追求力量的过程中，亮逐渐发现自己大概再也见不到姐姐。无论是在现实中还是精神上，他认为自己已蜕变成了没有灵魂、习惯杀戮、只求一死的野兽。





艾莉嘉：她是与SION一样的FELIX，“地球脱出计划”中曾经的重要一员，同时也是孤岛上的703研究所的所长。不过艾莉嘉更喜欢把研究所称为“洋馆”，而自己就是其中的女仆。在脱出计划接近完成的现在，艾莉嘉已经不再参与任何研发工作，只一心一意照顾SION的饮食起居。她是SION唯一能敞开心扉的对象，大部分时候担负着SION与外界联系的桥梁作用，不过艾莉嘉自己中意的还是作为SION“姐姐”的身份。她从容温柔的笑容下面是无时不刻对SION未来的关心，同时她也掌握着解开榛名 亮最大心魔的钥匙。当她与亮初次相遇之时，一个在她心中酝酿已久的计划终于可以付诸实施了。





稻叶直人：统一政府军少佐，孤岛研究所的最高军事长官，负责领导一支精锐部队来保护SION。表面看上去懒散随意又轻浮，骨子里却精明细致又认真。他从事FELIX保卫工作多年加之又是将门之后，早应高升才对，可却因某些不为人知的理由一直安于现在的职位与工作。在他的要求下，榛名 亮才被调到孤岛担任SION的守卫工作；也正是因为他，榛名 亮才走上了从军的道路一直到现在。在保护SION的任务中，稻叶少佐毫不留情地排除一切威胁SION的因素，他多次私自动用部下亲信清洗混入岛上的军中“持不同意见者”所派来的耳目。在接到准备废弃研究所、护送SION前往宇宙的命令后，稻叶少佐却有自己的一步棋。





夏目：亮的姐姐，其实俩人并没有任何血缘关系，因为夏目也是一名FELIX。她在地球脱出计划中负责各种电脑软件与系统的研发，有着与SION相同的命运——从小就被软禁在孤岛研究所从事脱出计划的相关工作。夏目不甘于命运的安排，在七年前的某一天她出逃并与已经成为孤儿的亮相遇。亮与夏目度过了一段短暂而又快乐的时光，亮给了夏目珍贵的人生回

忆，而夏目则对亮的人生产生了巨大的影响。很快，军队就找到了夏目把她带回了孤岛，亮为了找回姐姐选择了加入统一政府军。当时搜捕并带走夏目的，正是稻叶少佐。



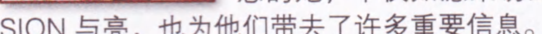


浅井·F·莱维妮娅： 军衔准尉，昵称莱维，是个善使各种带刃武器的巾帼高手。她出生在一个家庭气息淡漠的四口之家，父亲是个打击反对派恐怖活动的警察，一心扑在工作上很少回家，母亲又不谙家事。孤独寂寞中长大的莱维在父亲殉职之后，随波逐流地加入了军队。在三年前，莱维在战场上偶然遇到了亮。当看到为了自身目标而不停向前的亮之后，莱维认定了亮就是自己的榜样和将来。一直茫然飘荡的她，决定要走与亮一样的道路，结果她反而比亮更先来到了孤岛研究所，成为精锐守卫部队的一员。

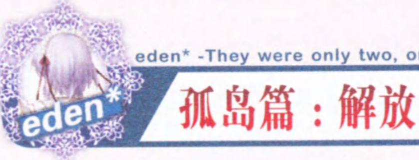




塔野真夜： 最后离开地球的记者，在地上的最后日子里她只身一人翻山越岭找到了隐居的SION与亮。怀着“传达记录不同人的不同想法、记录真实历史”理想的她，不仅如愿采访到了SION与亮，也为他们带去了许多重要信息。







孤岛篇：解放与救赎

整个『eden*』的故事大致可以根据舞台的转移而分为“孤岛篇”与“故乡篇”两个部分。在孤岛篇的开场，完成了多年以来的战斗任务，部队解散战友也各奔东西的主人公榛名 亮，本以为自己会在某个士官训练学校消磨自己在地球最后的日子。但一纸任命却彻底改变了他对自己人生未来的估计。

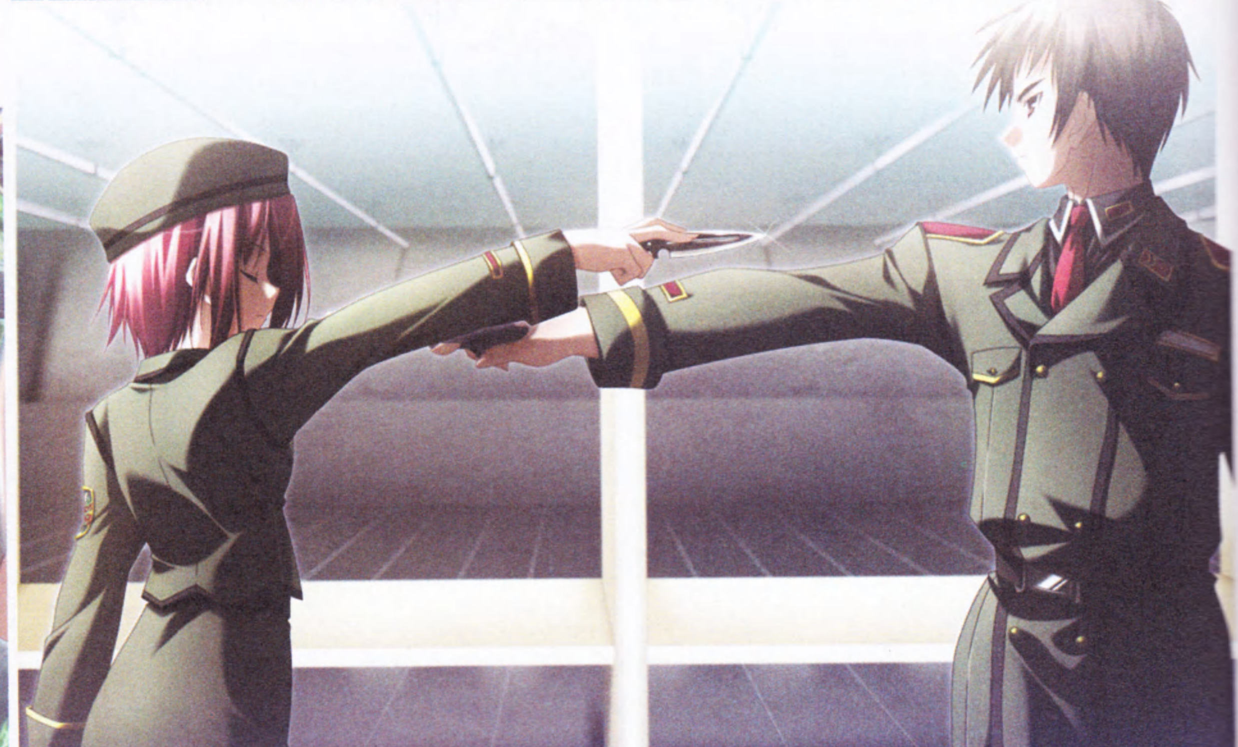
一座根本就无人知晓的孤岛，一个极度机密的任务。负责来接他赴任的是说话俏皮的美女军官莱维准尉，她对亮显得兴趣十足。当亮走进这个孤岛的研究所时，他感觉这里倒更像一座维多利亚时期的豪宅。莱维准尉也在着陆后像风一般消失不见，引领亮去见司令官的是一位名叫艾莉嘉自称工作是女仆的年轻女性，不知为什么她也对亮充满了兴趣，亮同时也在艾莉嘉的笑容中感到一种似曾相识的亲切感与怀念。

孤岛研究所的最高军事长官稻叶直人少佐，对亮来说既熟悉又陌生，因为七年前正是稻叶带走了夏目姐姐，让少年时期的亮第一次知道了自己的无力。但当时稻叶似乎并不是那么愿意执行这项任务，他在临走时给了亮一张自己的名片——“你想再见到姐姐吗？那就去加入山下的统一军的部队，这是唯一的办法了！”——亮至今仍记得稻叶少佐当时因无奈而愤怒的表情，但他始终不理解少佐那股愤怒从何而来，就像他不能理解优秀又有背景的稻叶七年来竟只从中尉升到少佐。末了，亮这才想起来询问任务的详细，稻叶少佐神秘的说：“这里曾经是太空船研发的中枢，也就是说‘她’在这里。”

对于亮来说，守卫SION的日子比起过去的戎马生涯实在太稀松平常。这项在莱维口中“无比光荣的任务”，多数时候就是亮与莱维两人一班的守候在SION房间的门外，有时艾莉嘉还会邀请他们喝她泡的红茶；偶尔稻叶少佐会光顾亮的房间丢下一个信封，里面有要被清除者的资料。平和的日子里，亮感觉到自己曾经的锋芒正在消去，同时心中的某个角落里有什么东西正逐渐醒来，而这一切都和不断接近自己的艾莉嘉有关。

原来，同为FELIX的夏目是艾莉嘉的旧相识，而且她们如姐妹一般要好。从艾莉嘉口中亮终于知道了姐姐的下落：在被稻叶少佐带回孤岛研究所不久，夏目就去世了。面对这一切，亮并不感到意外，因为在参军两年之后他就[illegible]





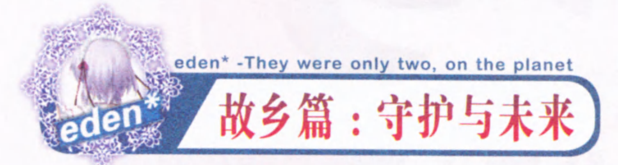


某感到自己不可能与姐姐重逢。“为了守护重要的人而战”这句曾经让莱维认定亮是她要成为的人的信念，早在不断经历生死杀戮的战火被亮遗忘，而亮也就随即迷失在了战场中。“我只是除了服从命令杀人之外，什么也办不到的军人。一只被饲养了的狗，没有了目标的走兽罢了。”——七年后，亮已经成为了无法也不能再面对姐姐的人了。

“你至少还有想要保护夏目的心。”、“你还有自己能办到的事。”是艾莉嘉发现了亮的心灵深处仍保持着一丝光明，并且执着地去引领启发亮去追寻希望，找回自己曾经失落的东西——因为回到研究所的夏目曾给艾莉嘉讲起过许多她在外面世界度过的美好时光，以及那个给予了她这一切的温柔善良的少年……

艾莉嘉不懈的努力终于有了结果，为了达成SION 在人生旅途最后的愿望，为了救赎在悔恨中迷途的亮。艾莉嘉用自己生命最后的火花照亮了 SION 与亮启程的道路。





故乡篇：守护与未来

最强的FELIX，拯救人类的女神——SION。她从不抛头露面，只活在人们的口耳传诵与崇敬中。在孤岛服役十年以上的士兵也未必能机会一睹 SION 的真容，但真实的情况又是如何呢？一个百年来被禁锢在无名孤岛的少女，为了全人类的出路而被夺取了毕生的自由。如今地球脱出计划已近圆满，而 SION 的生命也所剩无几，已有人在算计着她最后的价值。



幸而有艾莉嘉与稻叶少佐的相助，以及亮的决心。SION 希望在行将毁灭的地球上度过自己生命最后时光的愿望，终能得以实现。怀着艾莉嘉的嘱托与稻叶少佐的激励，同时也不想再重蹈曾经失去姐姐的覆辙，亮牵起 SION 的手回到了故乡的那个山中小屋。在曾经和姐姐度过最美好时光之地，亮与 SION 开始了如世外桃源般的隐居生活。平静的日子一天一天过去，亮专心于保护与照料 SION 生活，SION 也在这如诗如画般的田园生活中享受着从未有过的人生乐趣。这时，一个意外的访客冒失地闯入了他们的生活。

这个闯入者就是名叫塔野真夜的女记者。她狂热着迷于 SION 并一直不停追踪着关于 SION 的一切。她的到来，在亮与 SION 看似平静如水的生活中激起了阵阵涟漪。首先，她是如何找到这个隐密的山中小屋的呢？顺着亮的这个疑问，真夜带来了外面世界的新消息：帮助亮与 SION 逃离孤岛的稻叶少佐已被军事法庭处以极刑，从容就义；在出逃时与亮做殊死一搏最后还是选择放手的莱维晋升少尉，领导秘密搜捕寻找 SION 的部队。但她并没有采取任何有效的行动，她把稻叶少佐生前告诉她的关于亮与 SION 可能的行踪告诉了真夜。

同时真夜的到来也让一直沉浸 zai 自己理想生活中的 SION 看清了一个现实：自己百年的生命已来日无多，而亮与真夜一样还有很长的人生要走，陪着自己留在即将毁灭的地球上的他，已注定不再会有任何未来。意识到自己是束缚了亮的累赘的 SION 决意让亮和真夜一起搭乘最后的太空船离开。

“我不想你死去！”

“我为了所有人而活到现在，但如今，我只求你一个人，我只希望亮你能活下来！”



在 SION 的眼泪面前，亮回顾自己与 SION 一起走过的日子是那么地平静与美好，也许自己真的已经完成了对过去的赎罪，也许自己真该实现 SION 最后的愿望，选择未来……但，这样就真的好吗？迷茫时刻仍然是艾莉嘉在梦中点醒了亮——你们真的就没有遗漏一点自己真实的思绪吗？你们真的已经完全看清所有了吗？用自己的全部真心去面对 SION 吧！那孩子也会以自己的全部来回应你的！

不是什么同情，也不是对过去的弥补，更不是什么彼此寻找替代。亮与 SION 只是纯粹的强烈地想要在一起，因为他们彼此是如此地珍惜对方，如此地了解对方，如此地爱着对方。就如真夜所说，她又那样地喜欢着亮与 SION 间那默契、协调又自然的联系，就像万物需要空气一样。





——终于，真夜带着满满的关于 SION 的笔记独自离开了。当最后的太空船升空，偌大的地球成了两人的世界，临近黄昏的乐园里，最后一段爱情徐徐落下帷幕。没有过去，也不会有将来，他们只在这一刻相爱。

夕阳下，小小的少女带着微笑在恋人身边睡去。青年则带着他们永恒的回忆，将二人的时间继续延续下去——

“SION，我试着再活一段时间看看。”

“艾莉嘉也在那边，你应该不会寂寞吧？”

“我不太擅长放弃，所以，也许会让你等上很久也说不定。那时请不要生我的气。”

“但是，总有一天我们一定会再见。”

“总之，今天我先回去了，明天再过来。”

“到时候我会带花来的。”

eden* -They were only two, on the planet

投石问路的试验作

2009 年上半年似乎注定不平静，要说到对日本 EROGAME 业界震动最大的事件，那无疑就是国外团体对日本 EROGAME 里过激工口描写的抗议事件了。这次来自国外的抗议引发了整个业界的恐慌，有些厂商甚至一度开始“自律”，但同时这一事件也在日本国内引起了相当的反感，一时局面好不热闹。

素以能来事儿而闻名业界的 minori 社长酒井伸和一看折腾机会的来了，立刻振臂一呼站到了潮流的最前头——2009 年 6 月 25 日开始，minori 官网禁止日本以外所有地区 IP 的访问。随后的几周里，日本以外地区的玩家们陆续可以在原来访问的 minori 主页网址上看到一些日文和英文的公告，大意是：你们外国有些人很脑残很蛋痛，抗议我们日本 EROGAME 里的啪啪啪很黄很暴力，这真是没下限！ EROGAME 是我们日本的特有文化，现在，我们要保护我们的文化了。反正这些东西也是我们自己玩的，所以你们也别看了。如果你们想看，就对你们的政府或者日本政府施压吧！我们也是被迫的云云……

虽然同时其他厂商也有类似动作，但反应如此激烈动作搞得这么大的只有 minori 一家。于是“少数派”立刻成为众人关注的目标，而在黑 minori 以显示自己的内涵成为主流时尚的今下，喷酒井又来中二的数不胜数。但又有谁知道在 ef 的热潮过后，minori 的老大酒井伸和是不是又寂寞了呢？他是不甘沉默于公众视线之外的。

不管酒井或者 minori 对日本独有文化 ERO 的真实观点到底如何，但有一点是千真万确的，那就是酒井社长的小算盘打得啪啪响。很快，minori 宣布新作『eden*』将分割发售，但这次不同于『ef』的分上下部，而是分为全年龄向的游戏本体与添加限制级内容的升级包。给出的理由是自『ef』动画播放之后 minori 添了不少未成年关注者，为了响应他们的需求所以决定以全年龄形式推出新作售价 6090 日元，需要体验日本独有文化 ERO 的成年顾客可以再花 1670 日元购买升级包往全年龄版里加料儿，这样大家就可以各取所需两全其美了。但不过所谓的升级版加料并没有之前大家想象得那么高科技，比如接吻的地方有后续了，穿衣服的变裸体了，动作场面变得血腥重口了——其实，

制作方只是加了那么四个外传性质的小故事，得先全通了正篇才能开启，然后CV也移花接木了，而且质量也并不理想——不过真正通了正篇的人，除了工口原教旨主义者大概没人会对这个升级包再说什么了。当然，这都是后话。

在发售前，大概制作方也没有把握这部实际被分割成了全年龄的游戏究竟能有多少销量，这两年在业界敢出全年龄的也只有KEY。然后是在人气画师七尾濑留离开、OP动画少了新海诚之后，新作对市场还能有多大的吸引力？关于这些，大概社长酒井也没什么数，所以这个时候他就异常小心谨慎起来。首先从公布之初，『eden*』就被宣布不在minori正式编号作品之列，这是自2000年公司成立以来的第二次。上一次的『ANGEL TYPE』是"庶出"的棋子身份，虽然品质很神但最后销量惨淡。这次『eden*』倒是"嫡系"，却少了以往几乎所有的噱头和卖点，再加上刚经过『ef』的热潮，新作必然将被拿来与前作比较——这些都非常不利。

所以酒井社长很识时务地选择了缩，从游戏出来以后玩家的体验看，故事长度在平均中下，慢则十个小时出头快则六小时前后。画面比起『ef』里CG使用的不计成本，『eden*』显得相当节约，一些特效此次也没有使用。所有的一切都说明厂商在制作投资上的小心翼翼，再回头看分割发卖也更像一次炒作。minori在投入上留下的回旋余地，让许多熟悉他们的人都对新作采取了观望态度，甚至在同时失去了新海与七尾这一对华丽的翅膀之后，大家实在难以从新作的介绍里看到希望。

不过少数派自有少数派的诅咒，也许因为『ef』而被关注了太久大概所有人都快要忘掉它时，在低调与沉寂中的minori往往才会有意想不到精彩诞生，那简直就是对妙手偶得的最好诠释。

eden* -They were only two, on the planet

寂寞与温暖一脉相承

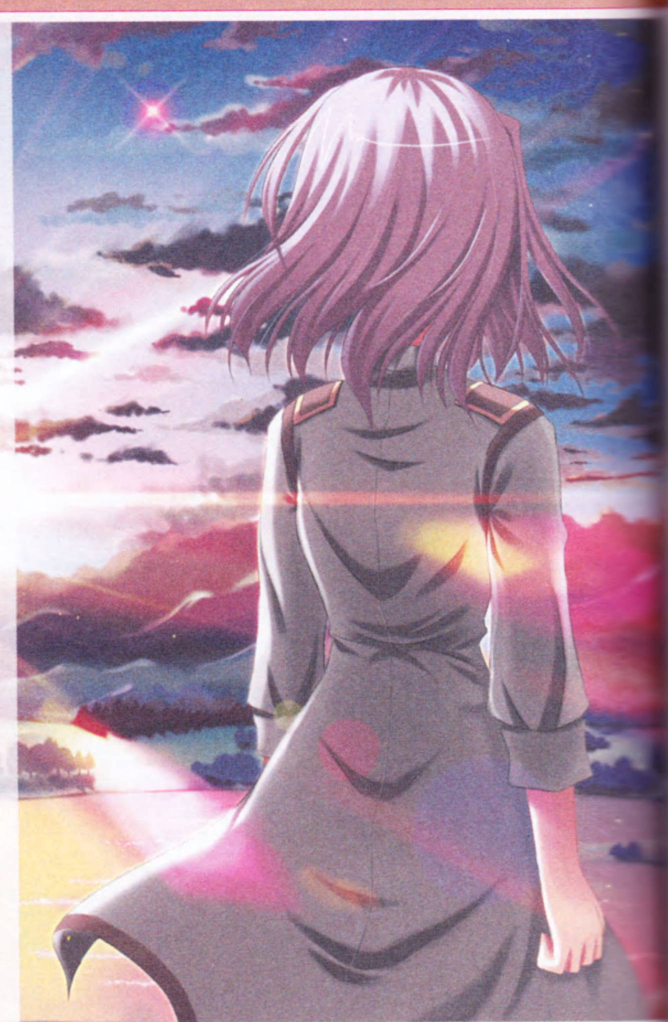
虽然比以往少了许多亮点，但『eden*』的核心制作阵容较『ef』时依旧得到了最大限度的保留，而且在经过『ef』的磨合之后整个STAFF在故事叙述与表达方面显得更加游刃有余。保留基本完整不变的制作团队连续完成两部作品，这在minori的公司历史上也算是首次，因此首先可以明显地感觉到『eden*』带有着浓厚的『ef』的余韵。

这主要是体现在角色方面，众多充满魅力的角色是『ef』的成功点之一，而这笔宝贵财富在『eden*』得到了继承。本作中受到玩家普遍欢迎的艾莉嘉，其从外貌言行到性格气质都像极了在『ef』中被FANS狂热追捧的雨宫优子。故乡篇里登场的女记者塔野真夜则活脱脱就是另一个羽山MIZUKI，就连CV也是同一人（据说酒井很喜欢后藤麻衣的声音）。但继承『ef』对于『eden*』来说绝不是单纯的模仿，而是以符合故事实际状况为前提对角色内涵的有机再创作。比如要想在『eden*』的故事中将雨宫优子还原出来，就必须要把艾莉嘉、SION和夏目三个角色合起来，因为她们三个人的身上都有优子的一部分特点：姐姐、情人、引路人、受难者、保护者及被保护者等。她们彼此间相重合又都有独立人格，也代表了主人公亮在不同时期的追求——幼年时的憧憬与渴望被爱、孤岛篇时的迷茫不知所措、以及故乡篇时认定了真爱与归宿后的超然坚定。

至于minori长期在自己作品里所探讨的“寂寞”，这次在『eden*』中进一步得到了拓展。『Wind』里的寂寞来自孤身一人承受不合理而又残酷的命运；『春天的足音』里的寂寞来自一个人独自成长的茫然惆怅；『ANGEL TYPE』的寂寞是无人理解无人倾听的忧郁；『ef』则需要寻找另一半来共同面对孤独。而到了『eden*』，寂寞变成了个体对自身的迷失。故事中几乎每个角色都陷入对自身归属与认同的不确定当中：

SION身为拥有百年寿命且容颜不老的FELIX，又以个人之力拯救全人类，看似是如神一般的存在令人仰望。但她却将不能生育后代的FELIX的百年生命比作蜡烛，只能空等耗尽而无法留下任何痕迹。她努力拯救人类的愿望之一，就是希望通过这样的行动能留下自己存在的印记，让更多人更久地去记住她。

主角榛名亮以及莱维，在孤岛篇结束前基本上属于一类人，他们无所寄托因而漂泊于世，不知道自己的归属在哪。亮失去了姐姐，而后以“为守护重要的人而战”为信念从军，将同姐姐重逢作为希望与目标。但他很快发现现实并非如此。于是他只能蒙骗自己以求走下去，直到最后接受命令进行杀戮成为惯性，自己活着只为求一死。莱维在家庭变故后信仰真空，



minori ATTACKER's ONE! 第4回

eden*

They were only two, on the planet.

遇到亮之后，认定有信念的亮是自己应该成为去那类人，于是努力朝此方向前进。但她是迫不及待地想将自己的空虚填上，却从未想过这是否适合自己。最后当亮按自己的意志行动时，莱维几乎是眼看着自己一直以来价值观的象征在面前崩溃。直到故事尾声，莱维依旧是寂寞如雪仍没有能够交心之人。

针对如上的问题，minori 给出的解决方案仍然是“人性”。过去有人性的光辉面，有人性的底线，而这次则又加入了“人性的温暖”——解决无所归属所带来的寂寞、痛苦和郁闷，就来自人与人之间的联系，依靠彼此之间的羁绊来传递温暖——幸福的答案，就来自与他人建立的联系中。

这温暖在故事中无处不在。SION 并非一出生就是聪明绝顶的天才，相反她是个反应迟钝懵懵懂懂的孩子，甚至被看作是FELIX计划的“失败作品”。然而就在她将要被当作废品“处理”掉时，是艾莉嘉用自己的手挽救了 SION。艾莉嘉不放弃任何一个生命，给每一个人都送去诚挚的爱与希望。也正是她对 SION 伸出的手，触动了神的开关，SION 获得来到人世后的第一份真挚感情后，才能觉醒成为了最强的 FELIX。

同样地，艾莉嘉对亮也从未放弃，就算亮对自己早就放弃但艾莉嘉仍然坚持着，她一直主动地接近亮，去发现他内心深处那微弱但仍在燃烧的火苗。正是艾莉嘉的执着终于让亮振作起来重新启程，不仅是这些，单是从艾莉嘉留给亮关于 SION 身体健康状况的小笔记这样的小细节，都可见她对 SION 那份关心的细致与悠长，那几乎就是对人与人至间无私之爱的最佳诠释。

同样值得玩味的还有稻叶直人与亮之间的关系。他们因为夏目而相识，七年前稻叶奉命搜捕并带走了夏目，亮从此失去了最重要的姐姐，而对稻叶来说则亲手完结了自己心爱女人的一生。站在个人的立场，稻叶何尝又不想让夏目获得自由？但是军界高层子弟的身世背景，让他在军令军务面前难以去坚持什么个人理想与感情。于是他只能在夏目面前佯装轻松，但一转身则把自己的无奈和愤怒全部展现在亮面前，把本属于自己的责任推给了亮……等七年后再相见，稻叶与亮犹如一个人的今天与昨天，就像亮所说的“我们只是被人饲养惯了的狗而已”。不过当亮挺身要保护 SION 并带她远走高飞时，稻叶看到的分明就是过去站在十字路口的自己。这时如何去面对亮，实际上就等于是稻叶如何去理清他长久以来混乱的人生。这一次他没有再选择逆来顺受，夏目留给他的烙印，眼前亮与 SION 的坚定让他做出了决定性的转变——帮助亮与 SION。而后在面对军事法庭审

判的淡定与就义时的从容，那都是证明他在找回自己最珍贵的宝物后的豁达与无所畏惧。

最后还得说回亮与 SION 在行将毁灭的地球上最后的恋情。初看剧情介绍所展现出是何等苍凉的画面：空旷无人的地球上最后的恋人，他们的爱情还有未来么？在前半段故事中无论是亮还是 SION 都是孤独和无依无靠的，但同时他们又都是靠着维系与他人虚幻的关系而活了下来。亮是为了“守护最重要的人”，SION 则是为了能让更多人更长时间的记住她。然而亮非常清楚自己早已迷失，而拯救人类的小小少女又何曾不是冷视着自己至今的生活？直到两个人回到了亮的故乡，在山中小屋共同开始生活。一切才开始慢慢变化：重新找回为家人准备晚饭的记忆，试着学会跟眼前的人开亲密的玩笑，体会握着他的手入睡的安稳，欣赏她睡脸上的恬静……直到彼此了解对方在自己心中的地位，两颗牢牢联系在一起的心才

让一切成为永恒。所以 SION 才能毫无遗憾带着微笑在恋人的肩头睡去，而亮则更是能在恋人离去之后以超然的心境面对未知的命运。





eden* -They were only two, on the planet

次世代的美少女游戏

“次世代的美少女游戏”——有玩家在全通『eden*』之后如此评价道。随着发售后时间的推移，这部本来不被看好不被期待甚至关注也有限的 GALGAME，正在出乎意料地不断积累着正面评价和良好口碑。但是『eden*』真就达到了领先同类作品一个世代的水平吗？显然没有，相反其自身的局限明显，这也同时是 minori 的局限。

首先是故事背景的设定上，『eden*』很明显的借鉴了神林长平（日本著名 SF 小说家，代表作『战斗妖精雪风』）的『肤之下』。故事中人类因地球即将毁灭而逃向宇宙的设定与后者如出一辙，但 minori 明显对设定这样的背景世界力不从心，以至于留下多处硬伤：红色的灾星究竟与地球毁灭之间存在怎么样的联系？统一政府军与反对派矛盾如此激烈，最后如何能做到让所有人类都撤离地球？巨大的太空船都已经能飞上宇宙，为何其他科技还停留在现代









的水平？——虽然明眼人都看得出 minori 只是凭借着 SF 的壳来为男女主角搭一个舞台，演一出纯 LOVE STORY，但不够严谨的设定还是让玩家的投入感受到了一定的削减。

其次，minori 一贯的脚本文风也是一个问题。“感觉先行”的文字固然有诗意也很受那些比较感性的玩家的喜爱，可过于追求叙述上的飘逸和着重于感情的表达，则又让故事结构显得松散拖沓。且由于相对轻视情节编排，让 minori 系作品的可读性一直很一般，这让很多玩家反而觉得少数派的东西很“俗”。『eden*』的脚本虽然相对来说已是短小精悍，但在某些应该“干脆”的地方还是显得很累赘，拖泥带水的文字非但没有把感情表达到位，反倒是稀释了感染力，更消耗了读者的耐心。

但纵然如此，『eden*』仍不愧是本年度最出色的 GALGAME 之一，其成功之处就是 minori 多年以来所积累下来在画面语言、声画对位以及综合演出方面的过人优势。虽然『eden*』不是所谓“次世代的美少女游戏”，可单就画面演出而言，则绝对领先业界绝大多数厂商一个时代，能与之并驾齐驱的恐怕也只有 AGE 和 nitroplus 等少数几家了。

minori 画面演出水准之高，画面精致只占一小部分原因，其真正魅力所在是电影化的画面表达理念。『eden*』在 CG 数量、画师水平和制作成本都大幅低于前作的情况下依旧能保持较高的水准，完全依靠的就是这种理念。一张 CG 如何缩放，着重放大哪个部分能传递怎样的信息，制作者都有自己独到的匠心且总是藉由画面将故事的氛围与感情准确的送达读者心中。

通过『eden*』的投石问路，本不被看好的 minori 似乎又一次行情看涨。在褪去了最华丽的色彩之后，少数派那平淡内敛的本来面目反倒显得分外真诚和有魅力。但是谁知道在新一轮的期待与关注下，他们又会不会习惯性地掉链子？不过既然是少数派那么获得的骂声总是比喝彩多的，如果只剩掌声那必是观众寥寥无几。不甘寂寞的酒井社长和安于寂寞的 minori，认为在白天出来好的太阳和觉得夜晚出来棒的月亮，算了，甭想那么多了，爱谁是谁吧。▲



ART BOOK

ETERNITA- 遥远的世界

■出品：FORGOTTEN MEOLDY
■规格：A4 亚粉纸
■属性：『ETERNITA- 遥远的世界』同人绘本
■语种：中文
■页数：60P
■价格：60RMB
■首发：2009 年冬
■预计参展：待定

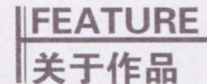
http://www.forgotten-melody.net

STAFF

主催、策划：夜明音梦
作　者：莉莉露、LORLAND、LDLD2、ARCHLICH、GEISTER、雪降、saber_01、无言、JANEMERE、雪樱樱、LILITHBLOODY、萩原 、DHIEA、KD、木 shiyo、夜·艾露達、林 13、ideolo
插画小说：海猫氢弹库
GUEST：蓝·Hallelujah、谜肘、XEPH、EL-ZHENG、猫可、ds Grandia 冰











FEATURE
关于作品

『ETERNITA- 遥远的世界』是以同名音乐会组曲专辑为概念的原创的同人绘本。绘本将近 60 页，分为三大部分。第一部分是以专辑故事情节为主线的场景部分。专辑的 14 首歌曲分别对应绘本的 14 张场景图。第二部分是插画、世界观介绍及小说。有画师的原创图以及插画小说。第三部分为 guest 部分，邀请同人画师一起参与企划。

“遥远”企划是原创的奇幻融合日系风格的世界观，创作者通过对人生的理解对时空进行深入地研究，使得音乐专辑和绘本能够更具体的展现剧情。

该项目中的绘本和插画精致而细腻，每一张用来做海报或桌面都让人爱不释手。这些画师在行内有的是有一定知名度的，经验丰富同时年轻热情而又有丰富的创造力。

制作组的人员要感谢关注该作品的所有朋友，因为有大家对动漫音乐、对同人音乐共同的热爱，才能让更多的优秀的作品在我们的土地上生长。

预览插画作者（排名不分先后）：迷肘 LDLD2 JANEMERE 猫可 XEPH EL-ZHENG

2009 Forgotten Melody

STORY AND WORLD
故事与世界观

“你是来带给我光的吗”

拥有异样红色瞳孔的盲少女芙若拉，在众人议论声中，在神父的庇佑下成长，她的世界残缺却带着属于自己的安逸，直到她遇到了他——来自异世界的莉可丽丝花之精灵利卡——她的命运会因此而改变吗?

故事设定在幻想中的欧洲某小镇。这个安宁的小镇中显著的标志是小镇中央的安迪努斯教堂。从某一年的3月21日开始，天空中开始出现一年一度的异象。慌乱的人们不知道，这其实是与异世界莉可丽丝相连的接口……

MAIN CHARACTER
角色与名词解释



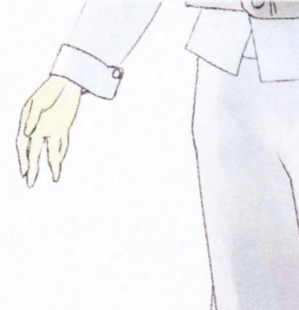
芙若拉(Floral フローラ)

16岁的盲眼少女。刚出生就被父母丢弃。瞳孔呈现异样的(？)红色。

被认为不详。







利卡(Rica リッカ)

莉可丽丝之花精，被芙若拉叫做利卡。外貌是18岁左右的男性，实际年龄不明。在芙若拉九岁时与之初遇。初遇时，为小小的精灵状态



STORY CD **Lycoris-朱红-**

■出品：AquaMusique
■规格：CDPACK 8P BOOKLET
■属性：原创物语音乐
■语种：日语/简体中文
■价格：30RMB
■首发：2009年10月11日日本M3-24
■预计参展：Comicon05 I Comicup05 I ADSL04 I BJCD0
RainbowGala04 等
■通贩：http://blog.yychk.com/doujin/(反省会)
官网：http://www.seeasea.net/lycoris/

STAFF

作者：冰河的海等



[OTHER CHARACTER]

神父特洛斯

安迪努斯教堂的神父。在一片争议声中收养了芙若拉，似乎另有企图。

雷欧

芙若拉童年的友人。在芙若拉九岁时与之结识，力图阻止芙若拉进入异世界。

修女安亚

比芙若拉年长十岁。在芙若拉九岁时来到教堂，担当起教导照顾芙若拉的责任。

莉可丽丝

异世界——利卡生活的世界——遍开的花的名字。花色跟芙若拉的瞳孔的颜色一样。

在芙若拉生活的世界，这种花叫做曼殊沙华。

花曈（曈跟瞳同音）

每年 3 月 21 日出现的异象。这一天的日出及日落时，天空呈现类似月亮的红色球体。利卡说这是花曈，通往莉可丽丝世界的入口。

ABOUT 关于作品

《Lycoris- 朱红 -》冰河的海（氷の海）主宰的同人音乐 circle——AquaMusique 的最新原创同人音乐作品。预计十月日本同人音乐展会 M3-24 上首发，然后将登陆上海北京等地的同人展会。

虽然是物语音乐性质，却没有很多语音独白，完全是靠音乐表现故事。歌曲主要是从女主角的视角出发阐述，歌词语言为日语，预定收录 6 曲。跟上张一样，CD 依旧是透明 CD 盒包装，另外会场特典附赠的同人志小册子会刊载一些人设图和小说类的文章。

FEATURE 幕后制作

对上张作品《Montage~ 時の影像 ~》有所了解的朋友，应该知道我请到一位日本的同人乐师作曲，可以说是成为了日中合作的作品。这次作品也邀请到了日本的同人 circle 感伤ベクトル的嘬一合作，希望能给作品的音乐性带来新鲜的色彩。作曲阵还有擅长电子交响曾为国内同人游戏《紫罗兰》作曲的 Midies，为同人游戏《刻痕 3》作曲的 Silent Rebirth 未，为同人游戏《面包房少女》作曲的乐痕，以及风格多变的乐师北川翼，各位的配乐经历相信能搭档起构筑物语性音乐的重任。画师方面，担当 BK 绘制的是《刻痕 3》的画师 RiE，负责人设的是画师静朔，还有花形设计来自大根。另外还要感谢来自台湾的乐师 GX-S.S.W.T.（好长的 ID……）的混音以及所有所有支持我的朋友们。







ART BOOK **幽明灵乐祭**

■出品：右手定则（Right Hand Rule）
■规格：正 16 开（185×260mm）
■属性：东方地灵殿＋星莲船华丽插图本
■语种：繁体中文
■页数：24P 全彩
■价格：40RMB
■首发：2009 年 11 月 14 日 ADSL04
■特典：主题纸袋
■预计参展：BJCD03 | 上海东方 Only 02 | RainbowGala04 | CWHK29…等
■通贩：http://shop37110384.taobao.com/
官网：http://www.rhr-works.com/

STAFF

主催：小劲
作者：Archlich、EL-ZHENG、ideolo、Kikichan、RiE、soul、谜肘…等

2010 Calendar

MIMI Touch

ART BOOK **MIMI TOUCH**

■出品：守月屋（Moon Vigil）
■规格：正 16 开（185×260mm）
■属性：个人原创板娘本
■语种：繁体中文
■页数：20P 全彩
■价格：25RMB
■首发：2009 年 10 月 25 日上海 comicon05
■预计参展：ADSL04 | BJCD03 | RainbowGala04 | CWHK29…等
■通贩：http://shop37110384.taobao.com/
官网：http://www.kiki-box.com

STAFF

作者：Kikichan

《MIMI Touch》——守月屋看板猫耳娘主题年历，私心满载！！

ART BOOK

EVA-2010 CALLENDER

■出品：右手定则（Right Hand Rule）
■规格：正 4 开（380×540mm）
■属性：EVA 新剧场版主题年历
■语种：繁体中文 / 英文
■页数：9P
■价格：50RMB
■首发：2009 年 10 月 25 日 comicon5
■预计参展：comicup05 I ADSL04 I BJCD03 I RainbowGala04 I CWHK29…等
■通贩：http://shop37110384.taobao.com/

官网：http://www.kiki-box.com

STAFF

主催：小劲
作者：Archlich / cecetiv / EL-ZHENG / kendo / LIN+ / MIHARU / RiE / soul / ZenN / 真 A

右手定则出品——EVA 新剧场版主题年历《EVA-2010》

EVA-2010

EVANGELION 1.0 YOU ARE (NOT) ALONE 2.0 YOU CAN (NOT) ADVANCE CALENDAR

Producer XJ Artist Archlich cecetiv EL-ZHENG kendo LIN+ MIHARU RiE soul ZenN 真A Cover Illustration EL-ZHENG





ART BOOK

way to sanctuary--The 2010 Chronicle

■出品：U235 核燃动力
■规格：B5（展开为 B4：26CM*37CM）
■属性：东方星莲船主题 2010 年历
■语种：繁体中文
■页数：12P 全彩
■价格：25RMB
■首发：2009 年 10 月 24，25 日上海 comicon05（[illegible] A11&A12）
■预计参展：上海 comicup05 I 广州 ADSL04 I [illegible] comicAI01 I 上海东方 ONLY TH02 I 北京 BJCD03 I [illegible] RainbowGala04 I 香港 CWHK29…等
■通贩：http://shop35280486.taobao.com

官网：http://www.seeasea.net/lycoris/

STAFF

主催：轩辕诚（香香）
排版、设计：小劲、BorisX
封面：谜肘
封底：诗韵
内页：谜肘、BIBIA
补天窗达人：S.Advent、铁乌鸦、小名雨
发行：U235 核燃动力
编号：USN-0013









ART BOOK

萌姬联盟第二辑 歌姬の休日

■出品：萌姬联盟（PRINCESS OF MOE）
■规格：A4（210X285mm）
■属性：二次元歌姬
■语种：繁体中文
■页数：40P
■价格:50RMB（套装包括同人志、纸袋、海报、书签、扇子）
■首发：2009 年 6 月 7 日 comicon4
■预计参展：comicON04 I comicup05 I ADSL04 I ComiAil BJCD03 I RainbowGala04 I CWHK29…等之后全国范围的同人展
■通贩：http://shop36535301.taobao.com/

官网：http://www.oymoe.com/

STAFF

主笔：obiwan
助手：妖兔伍长

ART BOOK

萌姬联盟第三辑 京都少女

■出品：萌姬联盟（PRINCESS OF MOE）
■规格：A4（210X285mm）
■属性：京都动画少女合集
■语种：繁体中文
■页数：主刊 40P，副刊 20P
■价格:60RMB（套装包括同人志、副刊、纸袋、2 张海报、书签）
■首发：2009 年 11 月 1 日 comicup05
■预计参展：comicON04 I comicup05 I ADSL04 I ComiAil BJCD03 I RainbowGala04 I CWHK29…等之后全国范围的同人展
■通贩：http://shop36535301.taobao.com/

官网：http://www.oymoe.com/

STAFF

主笔：obiwan
助手：妖兔伍长
副刊：退步中、沉吟的黑猫 、wolfour、YANG 娘娘、小托 刹那、冬冬

续萌姬第二辑《歌姬の休日》上海 CC4 首发及之后广州 YACA 和成都 CD4 反响大好后，这次将再度绝地大反攻，推出现在最人气的以京都动画为主题的同人绘本《京都少女》，内容包括目前最人气的动画 K-ON！经典人气动画 CLANNAD、幸运星、凉宫春日的忧郁等，同时这次还有多位画师一起合作出一本京都画集副刊，让广大京都 FANS 饱足瘾！

这次套装附带的赠品也更多，除了纸袋和海报常规组合外，还送副刊画集和长达 80CM 左右的超长海报，海报是 k-on 和 CLANND 的人物集合，本期送上效果图，希望大家喜欢～目前接受网上淘宝订购。

在此感谢广大漫友支持我们，也欢迎大家给我们提出宝贵的意见，我们会不断的努力的！我们会将原创、同人的道路进行到底！

萌姬交流论坛：http://www.oymoe.com

萌 姬 淘 宝 地 址：http://shop36535301.taobao.com/



壮阔的文明画卷，恢宏的冒险史诗

——伊苏系列专题回顾

作者：龙我雷（前 FALCOMCHINA 站长，独立翻译 YS63、协助翻译 YSF、YSO）、千草未萌

DVD ROM

ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY

ART BOOK

伊苏编年史《YS Chronicle》

■出品：Track of Dream
■出催：暴走漫画，血樱
■作者：（作品顺）sherry，aluvian，小
鹤，To，star 影法师，Kotora，Asuka，
TOAST
■封面：star 影法师 + BAT
■Guest：圣弓骑兵，羽洛，风月
■原作：Falcom YSO，YS1~6
■内容：KUSO 向漫画 + 四格 + 单幅
■语言：中文 简体
■规格：B5 右翻 I 12P 彩页 62P 单色
■赠品：YACA 现场赠送纸袋 / 2 月 10
送迷之卡片一张
■售价：35RMB

网站：http://www.windforest.net/ysc/index

毫无疑问，亚特鲁·克里斯汀是一则传奇。自从 1987 年伊苏系列第一作发售以来，他那头耀眼的红发在 PC 机及各种家用机平台上持续燃烧了二十余年，为自己的冒险生涯赢得了“日式 ARPG 始祖”的金字招牌，也将东家 Falcom 一举推向了游戏事业辉煌的巅峰。

而就在刚刚过去不久的 2009 年 9 月 17 日，随着众所瞩目的『Ys SEVEN』的正式发售，这位撑起了 Falcom 半边天的红发冒险家，再次带领他的一干伙伴刮起了一场新的旋风。

下面，就让我们借着新作上市的话题，来一数他的脚步吧——





伊苏系列总介绍

有关伊苏系列

『Ys』系列，国内通译『伊苏』或『伊苏国』，是 Falcom 推出的以红发冒险家亚特鲁·克里斯汀（Adol Christin）为主角，描述其探索古代文明之谜的冒险故事。它是 Falcom 电脑游戏系列作品的招牌作品，也是 ARPG 的代表作之一。自 1987 年系列第一作『伊苏』以来，截至 2009 年 9 月，共开发出七部正篇，以及一部非亚特鲁为主角的外传性质作品『伊苏·起源』，共计八部作品。最早的『伊苏 I』、『伊苏 II』和『伊苏 III』发售于 PC-8801 平台，『伊苏 IV』横跨 SFC、PCE 平台，『伊苏 V』以 SFC 为战场，『伊苏 VI』『伊苏·起源』面向 WINDOWS 平台，最新作『伊苏 VII』则首发于 PSP 平台【注 1】。此外，1998 年 Falcom 推出『伊苏 I』的重制版『永远的伊苏』，获得玩家热烈的回响，于是『伊苏 II』、『伊苏 III』也陆续被重制发行。此外，本作还拥有一系列经过授权，在相同世界观下衍生出的派生作品。

由于『伊苏』系列在电子游戏领域的成功，所以之后也推出 OVA 化、小说化、漫画化的作品，扩展到游戏以外的媒体上，可说是标准的 ACG 代表题材。若要说『伊苏』获得如此人气的原因，乃是在于本系列第一作『伊苏 I』推出之前，角色扮演游戏（RPG）正处于竞逐游戏难度的时代。虽然有很多游戏玩家对研究及破解难题乐在其中，但同样也会有人不喜欢自找苦吃。所以 Falcom 设计的伊苏系列即以此为市场切入点，打着“现在开始，RPG 进入亲和的时代”的宣传口号，以“任何人都能通关”为卖点，改变了 RPG 攀比谁难度更高的极端生态。

（注 1：原则上首发版及各式电脑系统平台的移植都是由 Falcom 负责开发与行销，其他家用游戏机的移植（即移植版）则由 Falcom 授权的厂商执行。只有『伊苏 IV』是由 Falcom 提出原案后，分别授权于 TONKINHOUSE（SFC 版）及 Hudson Soft（PCE 版），由两家公司独立开发、贩售。由此，导致了首发版为其他公司所制、并且有两种不同版本的特殊状态。除最新作『伊苏 VII』之外，其他的所有作品都有其他平台上的移植版。尤其是初期作品，曾在众多平台上进行发行。不过，Falcom 自主进行的只有 PC 及 PSP 平台的移植，手机及其他家用机上的移植版则基本上是授权于其他公司进行。）

祝 イース20周年 大忘年会

Falcom

SUMMER 2007

Ys ORIGIN ©2006 Nihon Falcom Corporation

但话虽如此，若是一个谜团都没有仅仅只是通关的话，这样的游戏也味如嚼蜡。所谓通关的乐趣正是一种成就感，若是没有经历过曲折便无从获得这种乐趣。Falcom 为使这两种截然相反的要求达成共存，在“游戏平衡度”上颇下苦功进行调整，达到了“谁都能通关但谁都不能轻易通关”以及“容易上手而又不失挑战”的平衡佳境。这一举措揭示了所谓游戏的乐趣并不仅仅在于高难度，同时展现出了“游戏平衡度”这一概念的重要性，对其后的游戏开发（尤其是 RPG 游戏的开发）造成了深远的影响，也因此得到高度评价。

另外，在以游戏配乐的高质量著称的 Falcom 的作品中，『伊苏』的音乐也深为众人称道。尤其是古代佑三所谱写的『伊苏 I』和『伊苏 II』的音乐，更是成为改变其后的游戏音乐的存在方式的作品之一，受到了高度赞赏。

开发历史

『伊苏』系列经典的开端，源于不堪忍受『屠龙剑』系列的游戏设计师木屋善夫的严格日程表的绘师山根智雄（音译）。他与司职游戏设计及主程序的桥本昌哉以及负责脚本的宫崎友好两人合作，开始了『伊苏 I』的开发。在当时，Falcom 的主要作品是『迷城的国度』，『伊苏 I』团队的木屋是骨干程序员，同时任职游戏设计，桥本和宫崎则完全算不上主力。因此当时的工





作人员都认为“先不提接下来的故事，如果『伊苏 I』销量不佳的话『伊苏 II』首先就没戏”（原本在他们的策划中，包括了『伊苏 I』及『伊苏 II』的内容，但由于预定的光盘容量不足以装载再加上日程紧迫，所以在最后关头『伊苏 I』追加了达姆之塔的情节便匆匆发售了。也正是因为如此，游戏终盘的达姆之塔中完全不具备升级要素，而只是单纯的动作游戏了）。而戏剧性的是，瞄准暑假商战发行的『伊苏 I』赢得了赌局。凭借其高完成度与拥有绝对的信赖及人气的 Falcom 的招牌，『伊苏 I』在发售后迅速热卖，由此也正式决定了其后续部分『伊苏 II』的开发事宜。

然而好景不长，就在『伊苏 II』即将开发完成之际，主要工作人员与 Falcom 的分歧却越发扩大，一直到了无可挽回的地步。以兼任『伊苏 II』的地图设计、角色设计、菜单作画等职的都筑和彦的辞职为导火线，负责音乐的古代佑三与司职设计的妹妹古代彩乃等人相继退出了 Falcom。在完成『伊苏 II』之后，Falcom 决定不以“伊苏”为背景而继续开发系列的续作『伊苏 III』，桥本和宫崎为此曾向 Falcom 要求变更『伊苏 III』的内容。或许正是这个原因，在『伊苏 III』完成之后，桥本、宫崎以及仓田佳彦三人立即退出了 Falcom，担任作画的骨干人物山根也在『STAR TRADER』完成后辞职。自此之后，留在 Falcom 的原职员就只剩下大浦孝浩、桶谷正刚，以及负责音乐的石川三惠子。就在山根、桥本和宫崎三人辞职前后所决定的，就是 PCE 版『伊苏 I&II』的开发。山根听说了此事之后，又重回『伊苏 I&II』的团队，提供了各种建议并担当作图工作（由于此时山根与 Falcom 的关系特殊，因此在制作人名单中使用的是笔名天成秀行）。

在『伊苏 III』和 PCE 版『伊苏 I&II』发售之后，Hudson Soft 向 Falcom 申请开发『伊苏 I&II』的续作——也就是『伊苏 IV』。当时 Falcom 正开始着手『风之传说 XANADU』，没有精力进行『伊苏』系列的开发，因此只制作了脚本原案以及音乐。于是将 Falcom 的作品移植到其他家用机平台的游戏厂商便以该脚本为蓝本各自进行了自主开发。这样一来，实际上 Falcom 自主开发的『伊苏 IV』并不存在——首发作品是 Hudson Soft 所制的 PCE 版『伊苏 IV—伊苏的黎明—』（『Ys IV—The Dawn of Ys—』），以及 TONKINHOUSE 所制的 SFC 版『伊苏 IV—太阳的假面—』（『Ys IV—MASK OF THE SUN—』）两部作品。至今，『伊苏 IV』仍处在没有原版的尴尬境地。

『伊苏 V』再次由 Falcom 自主进行开发，这是 Falcom 针对 SFC 主机开发的第一部游戏。但由于受 3D 游戏风潮乍起的影响，SFC 主机开始走下坡路，且市场多被人气作品抢占，『伊苏 V』的发行量和销量都与当年的阵势相去甚远。不过，自『英雄传说 3——白发魔女』开创了复刻自有作品的先河之后，『伊苏 I』、『伊苏 II』的 WINDOWS 复刻版『永远的伊苏 I』、『永远的伊苏 II』都收获了巨大的成功。

在 2003 年『伊苏 V』发售之后时隔八年，Falcom 终于推出了伊苏系列的新作『伊苏 VI·纳比斯汀的方舟』。这部作品是过往系列作品的总括，兼具对过去的设定进行再定义的职责，在世界设定上也进行了大幅的调整，此后的作品都以『伊苏 VI』中的设定为基础。另外，本作采用了 3D 引擎，游戏的系统也得到了全面的变更，接下来的两部作品『伊苏—菲尔盖纳的誓约—』、『伊苏·起源』的系统也是基于『伊苏 VI』。

在『伊苏 III』的复刻版『伊苏 F』；以及描绘伊苏王国的过去、亚特鲁不作为主角登场的外传性作品『伊苏·起源』这两部不以序号为标题的作品发售六年之后，Falcom 终于在 PSP 平台上推出了以序号为标题的新作『Ys SEVEN』（在『Ys SEVEN』之前，Falcom 在 PSP 平台上曾有基于『伊苏 I 完全版』、『伊苏 II 完全版』的复刻版『伊苏 I&II 编年史』）。





伊苏历代记

在整体回顾了伊苏系列的历史之后，让我们来更详细地回忆一番系列中的各部作品吧。伊苏系列各平台上的版本众多，我们将依据发售年代，择其代表进行重点介绍。



1987年6月、1988年4月：Ys I&II Ancient Ys vanished/伊苏I&2 失落的伊苏古国

1987 年，伊苏的诞生创造了日式 ARPG 的经典。亚特鲁的冒险之旅给当时的业界带来的是一场怎样的旋风呢?

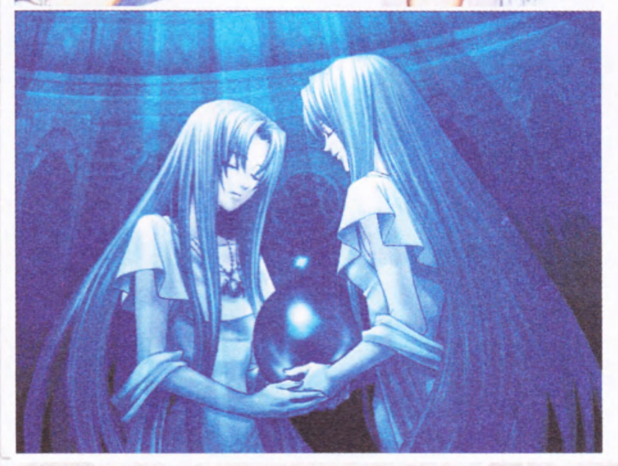
伊苏系列最早的两部作品，分别是『Ys I—Ancient Ys vanished ~ omen ~』(『伊苏 I 失落的伊苏古国 ~ 序章 ~』)『和 Ys II—Ancient Ys vanished ~ the final chapter ~』(『伊苏 II 失落的伊苏古国 ~ 终章 ~』)。其中，『伊苏 I』讲述一位名叫亚特鲁・克里斯汀的红发少年冒险家，执着于古老的“伊苏国”传说而穿越被结界阻挡的海域来到伊苏旧址——艾斯塔里亚，与失忆女子菲娜和吟游诗人蕾雅相识的种种故事。受占卜师莎拉的指引，亚特鲁开始收集传说中的六本“伊苏之书”，在魔兽频繁出没的艾斯塔里亚踏上了冒险旅程。

『伊苏 II』则紧接『伊苏 I』的剧情，集齐六本“伊苏之书”的亚特鲁被强大的力量传送至空中大陆——古伊苏国。被性格开朗的村中少女莉娅救助后，亚特鲁在空中大陆展开了新一轮冒险。然而，菲娜与蕾雅的身份居然是创立伊苏的双生女神！而古伊苏国、六神官与“黑珍珠”的历史也逐渐浮出水面……

以上就是最早的两部『伊苏』的简介。如本专题开头所说，20 世纪 80 年代前半时的





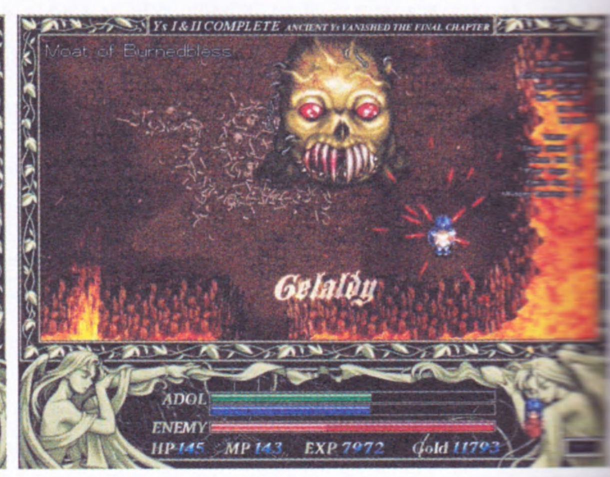


RPG，大多数是一边解迷一边进行角色育成一边收集道具为主，于是各家厂商都竞相提升游戏的难度，有些作品甚至以向玩家进行难度挑战为最终目的。不管是制作者还是玩家都崇尚这种潮流，甚至会同以剧情为主的 AVG（其中也以高难度游戏居多）形成鲜明的分界线。因此，『伊苏』系列的出现，实际上可以说是 RPG 市场的一场革命。与迷茫在高难度攻略挑战主义相反，将玩家引入到游戏的故事情节中，成为一种具有里程碑意义的 RPG 游戏新种类。

“游戏不单是超级玩家的宠物，也应该是普通百姓可以轻松上手的东西”。抱着这样的开发理念，才会有『伊苏 I』的诞生。当『伊苏 I』的游戏开始后，当时的玩家都惊呆了——映入眼帘的是一片绿色的草原，随之而起的是优美的游戏音乐。演出的引人入胜，音乐的感人肺腑，游戏画面朴实清新，剧情长度恰到好处，系统参数简明扼要，存档设定体贴周到，加之不再强调游戏操作的难度但仍保持紧张刺激的互动性……游戏处处站在玩家的立场上着想，同时将游戏趣味性充分体现，颠覆了 RPG 游戏的常规。这对于当时以高难度标榜可玩性、以大量华丽画面和气势宏大的故事情节标榜品质的游戏风潮而言，可谓是一次立场鲜明的挑战。

因此，『伊苏 I』最大的特点就是“亲切”。它废弃了当时“RPG = 高难度游戏”的理念，让玩家十分容易地进入游戏的世界。首先，『伊苏 I』的战斗方式采用了与敌人撞击这种非常简洁明了的模式，获得了意外的良好效果；战斗除了构建组合方式之外，还采用了“半角色偏移”方式——即与敌人身体一半接触，可以不受伤害而进行对敌攻击；就算受到损伤，只要站在原地不动，生命值就可以得到恢复。解谜部分也是一样，只要有耐心，反复尝试，总会找到





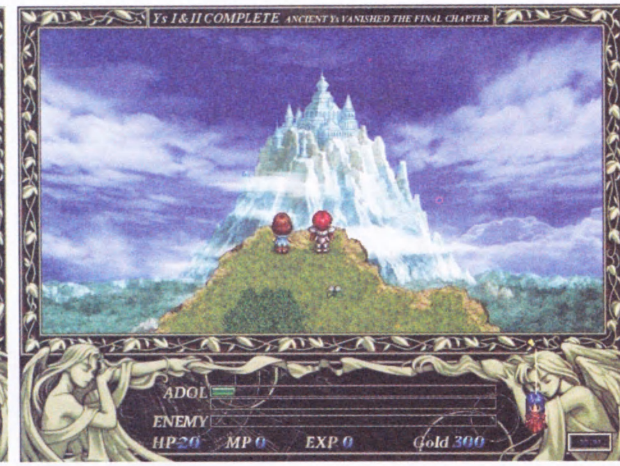
解题的方式。这在当时，都是非常亲切的操作设计。

完成了『伊苏 I』的攻略后，等待玩家的是更为冲击的震惊画面——『伊苏 II』的登场。它的英文副标题是“Final Chapter”，讲述『伊苏 II』里，《伊苏之书》中记载的“伊苏”物语没有被公开的篇章。本作同样在一开场就给玩家带来了冲击——游戏启动之后，展现在眼前的是一幕让人难以置信的光景——电脑屏幕上竟然在播放着动画！虽然在本作之前也有很多游戏会加入动画，但大多数游戏的动画一般都不长，但『伊苏 II』的游戏动画却长达 5 分半钟之久，其中女主角回眸的场景，更是不知打动了多少 PC 玩家的心。如今开场动画已经成为游戏不可或缺的部分，但是要说到起源鼻祖，可谓正是『伊苏 II』。

除了沿袭『伊苏 I』的优雅风格和游戏系统，『伊苏 II』还添加了魔法元素和更多游戏场景，丰富了游戏操作性，并成功呼应前作构架起完整的伊苏世界观，使史诗般的故事背景一览无余。等全部游戏攻略后，大家才恍然感觉到“从亲切转向感动”这一主题。『伊苏 I』可以说是让人亲切体验游戏快感的作品；而与此相对，『伊苏 II』是将故事剧情升华，让无法忘怀的场景留在了玩家的记忆深处。此外，游戏配乐更是联合前作一起被奉为经典。

『伊苏 II』的诞生获得了压倒性的成功。各种 PC 游戏奖项几乎拿了个遍，人气如滚雪球般越来越旺，跟风游戏也纷纷登场。Falcom 的黄金期至此达到高潮，当时受到『伊苏 II』的影响而投身游戏业界的年轻人也相当多。从此开始，伊苏系列的前两部作品可谓珠联璧合，缺一不可。移植家用机后的『伊苏』更是盛誉满载。FC、MD、SFC、PCE、SS……直至近年的 PS2 版，伊苏的各种移植版充分发挥了家用机优势，不仅知名度更上一层，受众市场也被开拓得更广。其中，由 Hudson 制作发行的 PCE 版，以强大的感官表现力使伊苏魅力大增，被称为伊苏移植版本的“最高杰作”。

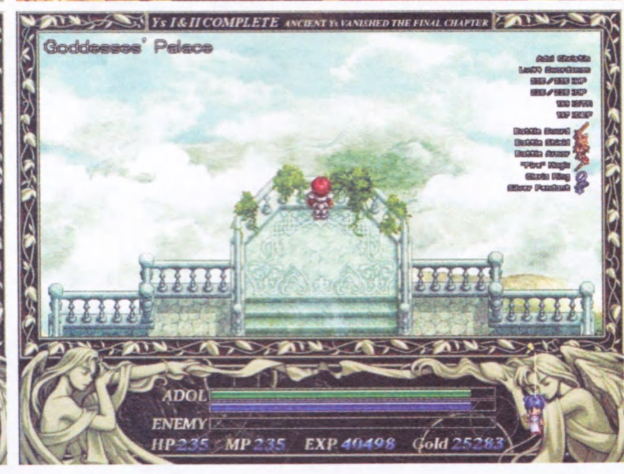














1988 年 7 月：Ys III Wanderers From Ys/ 伊苏 III 来自伊苏的冒险者



3 年后，一起旅行的亚特鲁与多奇来到了多奇的故乡——菲尔盖纳。为了拯救城镇面临的危机，大家开始了新的冒险旅程。作为系列作品的第三弹，『伊苏 III』在当时受到了众多的期待和关注，多重移动背景的采用也十分美丽，迅速成为了热门的话题。在系统方面，由于『伊苏 III』的横版画面构成，原来的“半角色偏移”系统不复存在，取而代之的是增加了跳跃功能；攻击时由于不能用身体接触的模式，改用按键操作用剑劈斩的方法，与前作相比，大幅度增加了动作性的要素。而且在前作的故事情节中亚特鲁失去了魔法，因此在『伊苏 III』中亚特鲁无法直接使用魔法，取而代之的是具有特殊功能的“环”。装备环之后，随着时间的经过能提升角色的各种参数——即“环能量增加系统”。特别是能使攻击力提高一倍的“能量环”，以及可以使受损度减半的“防御环”等，具有相当的能量。合理运用这些道具，就可以顺畅地进行游戏。此外，由于电脑性能的提高，最终 BOSS 的攻略难度有所加强；视点的改变也让角色显示比较大，出场人物的表现手法更加丰满。同时，『伊苏 III』采用了可以容纳大量数据的 CDROM 为载体，主要角色的对白加入了声优的配音，强化了剧情的演绎。

虽然系统有很多改动，『伊苏 III』依然保持



原来的简洁风格和明快的操作，与当时众多以高难度为主的游戏形成了鲜明的对比。各场面的地图构成相对比较简单，十分容易记住；没有复杂的解谜要素，登场的道具种类也不多，甚至没有详尽的说明书，也能够顺畅的进行游戏；操作简单，使用键盘就可以完成大部分的操作；即便是动作性要求比较高的 BOSS 战，只要达到一定的等级，攻略也不是一件困难的事情——让玩家感到能够轻松上手，是伊苏系列一贯的宗旨。

然而遗憾的是，尽管操作性的便利和横轴画面的细致表现都是『伊苏 III』的亮点，但系统改革和风格转型却造成了玩家评价的两极分

化局面，且世界观和情节设定相较前作也显得感染力不足。换言之，『伊苏 III』的革命并未成功。另外，据说『伊苏 III』的程序部分是由 Falcom 本社的 SORCERIAN（『七星魔法使』，横轴 ARPG 游戏）制作小组负责开发的。这大概可以解释风格出现差异的原因。





1993年11月：Ys IV Mask of the Sun/伊苏IV 太阳的假面（TONKINHOUSE 制作/SFC版）
1993年12月：Ys IV The Dawn of Ys/伊苏IV 伊苏的黎明（Hudson Soft 制作/PCE版）

引导艾斯塔尼亚和伊苏恢复了和平的亚特鲁，继续进行冒险……『伊苏 IV』从时间上来看，它不是『伊苏 III』的续集，而是延续了伊苏 I、2 的剧情；『伊苏 IV』也是唯一一版不存在“Falcom 版”的伊苏。有人认为是异端，有人坚称是名作，更有人声称这是伊苏系列的黑色历史……上文我们已经介绍过『伊苏 IV』尴尬的地位，现在，就让我们来细细了解一下这两部争议之作。



『Mask of the Sun』（太阳的假面 /SFC 版）及『The Dawn of Ys』（伊苏的黎明 /PCE 版）这两个副标题不同的版本表面上都是官方版，而且都以“伊苏 IV”为名，但却是 SFC 版和 PCE 版的两家开发商以 Falcom 准备的“官方设定”为基础，加上自己的理解的发挥同时制作出来的两个截然不同的游戏。故事发生在塞尔塞塔森林，情节上大致顺承前两部，并对伊苏古国的世界观做了进一步解释和延伸，但延伸世界观的剧情评价一般，甚至被戏称为“消化不良”。而当时各类大作纷纷搭乘 PCE 和 SFC 的顺风车，与『最终幻想』、『圣剑传说』这些经典相比，『伊苏 IV』明显后劲不足。

两部不同的『伊苏 IV』重返前两部的模式，战斗系统原则上都是身体撞击式，不过故事情节则各自进行了不同的发挥。按照剧情来说，SFC 版更加忠实于“官方”，但是充分展现了 Hudson 特色的 PCE 版也令人难以割舍，其剧情虽然和“官方设定”有所冲突，但是华丽的动画等却远远胜过 SFC 版。另外在系统方面，SFC 版有些暴走倾向，魔法系统还算马马虎虎，但是敌人太远太厉害，有些难以上手，评价不高。相对来说 PCE 版在操作上还是继承了『伊苏 I』和『伊苏 II』的传统。因此，两个版本可以说各有所长。

另外，2005 年 Taito 将『伊苏 IV』移植到 PS2 平台，游戏的剧情又进行了一次大幅改动。然而由于『伊苏 IV』没有“原版”，致使希望维护原剧情的 Fans 也无从施压，Falcom 也只能被动地对 PS2 版『伊苏 IV』的“a new theory”听之任之了。









1995年12月：Ys V Lost Kefin,Kingdom of Sand/ 伊苏V 失落的砂之都凯芬

『伊苏V』是Falcom针对SFC主机开发的第一部也是最后一部游戏，故事的舞台离开了艾斯塔里亚，转入异境之地阿弗洛卡。在这里，亚特鲁为揭开消失于沙漠中的神秘古都之谜展开又一轮冒险。

从各种意义上来说，本作的外传色彩最为突出——游戏中没有与古代王国伊苏以及制造了伊苏的有翼人相关的剧情，而且亚特鲁也只不过是被卷入事件中的一个旅行人，故事的主人公妮娜的养父斯坦以及生存了数百年的魔人斯德卡等，可以称为游戏实际的主角。

不仅是故事风格，『伊苏V』也对系统做了新的尝试，战斗系统融合了『伊苏III』的动作模式并加入炼金魔法；配乐则是完全交响乐化，彻底颠覆前代的电声摇滚风格。『伊苏V』的变革和『伊苏III』一样引来了部分玩家的争议。与其他的系列作品相比，超级低的难度是最主要的特征——玩家在习惯操作后甚至10小时不到就可以通关。为此，『伊苏V』受到了粉丝们的非难。





的确，这种批评无法完全否定，购买了游戏的玩家可能会觉得不值。不过，从相反的角度来看，这同样成为了一个优点——『伊苏V』是随便什么人都可以轻松上手的一款游戏。特别是亚特鲁的角色从很久以前就深受女性玩家的喜爱，但ARPG游戏的操作却让她们有些望而却步，这次的『伊苏V』就可以让这些玩家无所顾忌了，就算是初心者也可以一直打到结局。从这种意义上来说，『伊苏V』做到了“亲切感动”这一伊苏系列的宗旨。可以说，这是系列中最为容易的一款游戏。而且作为『伊苏VI』的入门篇，本作也是最为合适的。因为这两部的游戏系统十分相像，都拥有剑和魔法攻击，还可以进行跳跃和防御。可以说『伊苏V』正是『伊苏VI』的原型。海盗女儿蒂拉正是在本作中出场的。

最后不得不说的是，『伊苏V』的原案是由“卡卡布之父”早川正担任的，“英雄传说”系列爱好者或许能从本作中感受到些许另一个经典系列的味道哦！





1998年4月：Ys I ~ ETERNAL ~ 永远的伊苏　2000年7月：Ys 2 ~ ETERNAL ~ 永远的伊苏II

这两部作品分别是『伊苏I』与『伊苏II』在PC平台上的复刻版。虽然前文已对伊苏I、II进行过介绍，但基于这两部复刻版的经典性以及重要性，还是有回顾一番的价值。

20世纪90年代中后期，由于PC游戏市场遭受家用机强烈冲击，外加转战家用机市场战略失策，处于黄金期边缘的Falcom势头渐衰。





1996年后Falcom抛弃了穷途末路的PC98市场，在新兴的Windows平台上接连复刻了三部往日名作『新英雄传说』『七星魔法使』和『Lord Monarch』，但由于过分拘泥于游戏原貌等原因，反响都很平淡，到了97年Falcom的运营已是相当萧条。这一年里Falcom背水一战，将10年前出品的『Ys I』移植至Windows平台，冠名为『Ys Eternal』(伊苏永恒版，国内通译『永远的伊苏』)。

吸取了前三部复刻版游戏的教训，『YsE』以全新面貌对初版『伊苏』进行了再演绎，画面做到尽可能的细致，最大程度地保留了伊苏系列的“原味”。情节上作了部分补充修正，融合修订了各部『伊苏I』移植版的情节和对白。『YsE』还在系统方面大胆地沿用了最初版的“冲撞”战斗设定，不愧是秉承初版亲和力的“永恒版”复刻。此外，岩崎美奈子的优雅人设也为游戏增色不少。

『YsE』上市后获得了出人意料的强烈反响，

单是“名作 Ys 的复苏”这样具有煽动力的宣传词就足以使已为人父母的元老级伊苏系列爱好者们兴奋不已。『YsE』使更多人有机会接触或重温曾经辉煌的老牌名作，推动伊苏系列的人气再次升温，Falcom 也就此甩开了这一阶段运营萧条的包袱。

『Ys2E』是接应『YsE』的移植版。与前作相比，Ys2E 的画面质感更上一层，虽然在故事方面没有过多补充，但大量地图的追加和细节的设定进一步完善了伊苏系列的世界观。战斗系统的丰富性和界面亲和力都有加强，“冒险日志”的设计更是让人真切感受到『Ys2E』事无巨细的周到设定，该作由新海诚担任制作的 OP 动画也表现出几近完美的视觉效果。『Ys2E』获得了高于前作的强烈反响，发售消息公布后在 Falcom 官网掀起了疯狂的预订热潮，上市后销量更是直冲而上，成为日本 PC 游戏史上最畅销的游戏之一。

相比之下，2001 年 6 月发售的『Ys 1&2 COMPLETE』(『伊苏 I&2 完全版』)，虽然集合了获得较大成功的『YsE』两部作品，并将 Ys1E 部分的画面质量提升至 Ys2E 的水平，而且再次由新海诚操刀为 Ys1E 部分重制了更具感官震撼的精彩 OP 动画，但这部“完全版”仅是将两部作品单纯地捆绑在一起，并未在剧情整合或新元素方面作任何文章，导致爱好者眼中的“Ys1&2 完全版”基本等价于炒冷饭，故而在此也不再赘述。







2003 年 9 月：Ys VI The Ark of Napishtim/ 伊苏 VI 纳比斯汀的方舟

『伊苏 V』之后，伊苏系列保持了长久的沉默。虽然有永恒版上市，但也都停留在复刻的程度，没有出现全新的作品。到了 2002 年末，由于当年发售的『VMJapan』和『Dinosaor』销量惨淡，Falcom 再次陷入财政危机，濒临破产的消息甚至传到了国内。除了大量复刻旧作重卖，接连发行海外代理游戏以缓解尴尬境况外，开发中的『伊苏 VI』也成为挽救 Falcom 的底牌之一。所幸，时隔八年再次重出江湖的『伊苏 VI』没有令玩家失望，也没有令 Falcom 失望。

『伊苏 VI』以 23 岁的亚特鲁挑战艾伦西亚大陆边缘海域的迦南大旋涡，遭遇罗门舰队袭击后流落至被大旋涡环绕的离海孤岛，并邂逅了精灵族的后代们为开端，再次回归了伊苏系列主要设定之一的有翼人的故事，同时也包括了『伊苏 V』剧情的延续，可以说是统合了整个系列，并开始了新的冒险的一作。

不仅如此，『伊苏 VI』还是 Falcom 的第二部 3D 游戏，也是伊苏系列首次使用 3D 引擎的作品。尽管 Falcom 在 3D 方面起步较晚，但『伊苏 VI』的 3D 画面表现却毫不逊色：将即时运算画面的视角固定并适时变动，同时以更细腻的光影水雾效果对环境进行渲染，使『伊苏 VI』的 3D 画面在展示宏大场景之余，依旧表现出 2D 时代的精巧细致。系统方面，结合 3D 引擎的新战斗系统极大提升了游戏操作的爽快感。整体节奏也相当的明快。尽管剧情类似小品，但『伊苏 VI』着实成功地标榜了 Falcom 新世代的技术实力。总体而言，『伊苏 VI』兼顾了游戏操作的简洁性，同时又丰富了游戏本身的内涵，可以说是系列作中品质优异的一作；虽然操作简单，但是保持了游戏的紧张感和绝妙的平衡度，这是『伊苏 VI』最大的特点，也是系列其他作品所没有的。







实现这个特点的是游戏中的三把“艾玫拉司之剑”：根据丰富多彩的装饰，使用的策略上也大不相同。艾玫拉司剑拥有各自不同的属性，装备后可以获得固有的剑技和魔法。同时道具还可以增加属性，使毒攻击无效化、开阔视野等各种功效。随着游戏的进行，可以进行复数装备，根据情况进行不同的组合。遇到劲敌也可以轻易将其击败。若能巧妙使用艾玫拉司剑和道具，就可以减少攻略的难度。

除了游戏本身的出色，『伊苏 VI』的另一个重大意义在于：它是 Falcom 的救社之作。“伊苏”的老牌名号和 Windows 移植版的推广为『伊苏 VI』奠定了坚实的受众基础，事实也证明『伊苏 VI』的销售成绩相当可观，官方通贩的 30000 套限定版在游戏发售前一周就被热情的爱好者们订购一空。至于之前濒临破产的 Falcom，更是在发售数月之后便在东京证券交易所挂牌上市，与韩国网络游戏公司签订合作计划，各种捷报频传，运营也重新回到正轨。用 Fans 们的话来说，就是“伊苏 VI 拯救了 Falcom”。



2005年6月：Ys The Oath in Felghana/伊苏 菲尔盖纳之誓约

继 2003 年成功推出『伊苏 VI』后，Falcom 于 2005 年发售了『伊苏 III』的重制版『伊苏 菲尔盖纳之誓约』。故事回到亚特鲁的至交多奇的故乡菲尔盖纳，这个蕴含丰富资源的地方突然遭到一场来历不明的异变。到底菲尔盖纳将发生什么变故？围绕着埋藏于巴雷斯坦城之内的阴谋，以及勇者后裔的选择何去何从，一段感人至深的物语将得到真实而又全新的演绎。传奇的冒险家红发亚特鲁，向着新的目的地又再踏上了自己的冒险旅程。

『伊苏 F』沿用了『伊苏 VI』的游戏引擎，战斗系统也基本沿袭『伊苏 VI』的设计。不过，本作在动作元素方面作出了优化和改良，例如在跳跃操作方面就增加了二段跳和旋风跳，这些新导入的跳跃动作都大大加强了游戏的动作性。在游戏中，玩家可以通过简单操作控制亚特鲁跳到更高更远的场所，闪避敌人攻击的手段也多样化，甚至在迷宫中横冲直撞也不在话下，总之游戏的爽快感得到了 120% 的提升。在机关重重的广阔迷宫中，等待亚特鲁的是更奇妙更刺激的冒险。

在本作中，有比前作『伊苏 VI』更多更强大的 Boss 登场。Boss 们气势逼人的登场画面固然少不了，它们的攻击画面也变得更加壮观，总而言之，Boss 的变态指数绝对得到不少于 120% 的提升，玩家体会到的闪避攻击的紧张感和战斗胜利的成就感也会比前作更加真实。而且伊苏系列的 Boss 一向只有单一的几种攻击方法，这次 Boss 的攻击方法也变得多样化无规律化，对玩家的应变能力要求也相应提高了。在没有喘息空隙的白热化战斗中，依据 Boss 的特性来施展适当的战术是胜利的关键。另外，游



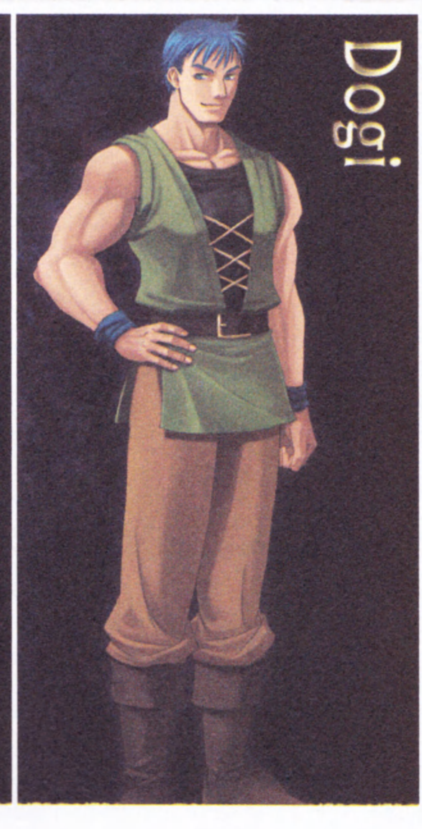
途中敌人喽啰的攻击类型也得到了增加，伸缩自如的触手、远距离弓箭、巨大的棍棒等等，总之，在冒险的过程中它们攻击肯定会从四面八方向亚特鲁袭来，除了面对强大的Boss，对这些喽啰也不能掉以轻心。

本作的冒险舞台回到菲尔盖纳这个富有传奇色彩的地方，亚特鲁这次挑战的场所也以更华丽更真实的画面呈现在玩家面前。阴深诡异的采石场、白雪皑皑的山脉和神秘雄伟的古代遗迹，游戏里的每一处都强烈表现出菲尔盖纳的当地特色，那种深邃美丽而又充满灵气的气息。烘烘燃烧的炽热熔岩、透进玻璃彩窗的金色阳光、夕阳照耀之下的城堡回廊等等，每一个场景都用不同的视觉模式表现出来，不仅刻画出华丽真实的故事情景，更能衬托出游戏那种深厚动人的故事情节，伊苏那种将动作性和故事性完美融合一体的优点再次体现。

另外值得一提的是，Falcom这次在前期宣传时没有循例标榜“永恒化”，将复刻旧作的意义无节制地升华，而是有意回避了作为原案的『伊苏 III』，显示出意图通过这次复刻甩掉原本『伊苏 III』外传性质包袱的决心。









2006年12月：Ys ORIGIN/伊苏 起源

在『伊苏』系列问世即将满20年之际，Falcom推出了全新的系列作品『伊苏 起源』，讲述700年前伊苏古国的历史。选在这个时间点推出这样一部作品，Falcom的用心是不言而喻的，“Origin”这个标题便说明了一切：“Ys Origin”，第一个意思就是『伊苏』系列故事的原点，舞台设在了古代的伊苏王国。为什么『伊苏』这个游戏以“伊苏”这个国家的名字而命名，玩家也许能够通过这个游戏得到更多的体会；其次，“优雅将升华到感动”，玩过『伊苏 I』和『伊苏 II』的玩家都知道，这两代是伊苏系列最成功最经典的作品，回归到“伊苏”这个国家的故事必将会继承、发扬、强化以往『伊苏 I』和『伊苏 II』的特色。

『伊苏 起源』的故事发生在700年前的伊苏王国，为了逃避魔兽突如其来的侵袭，支配王国的女神和六位神官利用黑珍珠的力量将萨尔蒙所在的那片土地升上天空之中。但是为了追赶已经漂浮在天空的伊苏王国，魔兽们建造了巨大的漆黑的“塔”，拥有翅膀的魔兽更是飞到天空中继续侵袭的行动，伊苏王国即将面临灭亡的危机。就在这节骨眼上，双子女神——蕾雅和菲娜突然失踪了，留下的人们陷入绝望之中。六位神官为了寻找失踪的女神决定从众多魔道士和神殿骑士之中挑选精英，将他们派遣到已经被魔兽侵占的黑暗地面之上。走向灭亡的世外桃源、失去踪迹的双子女神……在所有希望尽失之时，勇者们向着矗立的恶魔之塔







发出挑战……

若要说到本作最大的特征，那便是纵横了『伊苏』系列近 20 年历史的红发冒险家亚特鲁不再是主角，而是由 6 位神官（其中 2 位）的后裔挑起了大梁，这是系列中首次采用了多主角制。游戏以擅长肉搏战的见习女骑士尤妮卡・托霸（Yunika Tovah）与擅长魔法攻击的天才男魔道师尤格・法克特（Hugo Fukt）的视角分别展开剧情，在完成这两条路线后可开启由尤格的哥哥托尔・法克特（Thor Fukt）担任主角的隐藏路线。游戏中的三条路线并非简单的重复，经由不同主角的视点，玩家可分别窥得古代伊苏国的不同侧面，相互补充则得到整个历史的全貌。此外，三名主角的攻击方式各有特色，招式和对 BOSS 战术也各不相同，因此即便面对的是同样的迷宫，也不会令人觉得乏味。

此外，当 3 个主角全部通关后，在开启的隐藏模式中收集 500000SP 即可激活亚特鲁的隐藏模式及 BOSS 计时模式，也算是满足了对亚特鲁感情深厚的老玩家们。

通过『伊苏 起源』，"伊苏"世界的历史得到了进一步的完善，尤其是从『伊苏 I』起便困扰了玩家近 20 年的伊苏国灭亡的秘密终于得以理清，这或许便是本作最大的意义吧。

2009 年 9 月：Ys SEVEN/ 伊苏 7

今年 9 月刚发售的『Ys SEVEN』是伊苏系列的最新作。结束了『起源』的怀旧之后，故事重新回到亚特鲁的冒险旅途。

在剧情上，『伊苏 VII』承袭前作『伊苏 VI』，时间设定在前作半年之后。亚特鲁与伙伴多奇共同展开旅途，这次，他们来到了位于阿弗洛卡（『伊苏 V』的舞台）北部的阿尔达格（Altago）公国。在这片大地上，有着众多的古代遗迹，以及消失的古代民族、迷雾重重的"五大龙"的传说……

本作是伊苏系列首发于 PSP 平台的第一部作品。最近几年来 Falcom 在 PSP 上动作不断，看来是有意在这一平台上一展身手。而『伊苏 VII』甫一上市，首日便卖出二万多套，也算是个开门红了。

转战新平台的『伊苏 VII』，在战斗方式上也有了全新的突破。以往的作品中都是亚特鲁单打独斗，新作中则加入了团队战法，玩家每次可带上 3 名伙伴，其中 1 人由玩家操纵，另外 2 人则交由电脑控制，并且可利用"口键"快速切换所操控人物。游戏中人物的攻击类型也分为三种，分别是"斩击"、"打击"以及"射击"，每种武器都具备各自的技能，玩家只要更换装备就能施展相对应的技能。每个角色还具备各自的强力"EX 技能"，具备华丽的演出效果并能对敌人造成重大伤害。

另外，PSP 版『伊苏 VII』一改以往 3D 背景 2D 人物的设计，采用全新的 3D 引擎，人物也以正常比例进行显示。

虽然新作首发于 PSP 平台，国内的 Fans 们暂时还无法亲自体验它的魅力，但相信在不久的将来，我们也将可以在 PC 上看到『伊苏 VII』的身影。

另外，Falcom 在今年 7 月还发售了 PSP 版『伊苏 I&II 编年史』。它是 2001 年 PC 版『伊苏 I&II 完全版』的移植作，并在原作基础上追加了新要素及全新背景音乐等。





ART BOOK

伊苏编年史
《YS Chronicle》

- 出品：Track of Dream
- 出催：暴走漫画，血樱
- 作者：（作品顺）sherry，aluvian，小夜，又熹，To，star 影法师，Kotora，Asuka，SINsora，TOAST
- 封面】：star 影法师 + BAT
- Guest：圣弓骑兵，羽洺，风月
- 原作：Falcom YSO，YS1~6
- 内容：KUSO 向漫画 + 四格 + 单幅
- 语言：中文 简体
- 规格：B5 右翻 I 12P 彩页 62P 单色
- 赠品：YACA 现场赠送纸袋 / 2 月 10 前购买的赠迷迷之卡片一张
- 售价：35RMB

网站：http://www.windforest.net/ysc/index.htm



伊苏世界研究

在了解过历年来各个版本的『伊苏』系列作品之后，也是时候深入这个系列的核心，也就是“伊苏”这个世界去一探究竟了。这个充满着传奇与神秘色彩的世界，究竟是一片怎样的土地，有着怎样的风土呢？



艾雷西亚大陆以及周边地域

可以说伊苏的世界地图是仿照我们现实世界的欧洲地图而制成的。从大陆的角度分析，艾雷西亚大陆可以看作欧洲，阿弗罗加大陆看作非洲，欧里艾托地区看作西亚，而迦南诸岛就像哥伦布发现的美洲大陆；从大海的角度分析，亚托拉斯大海可以看作大西洋，美德海看作地中海，多阿尔海看作北冰洋。

亚特鲁·克里斯汀的冒险足迹遍及整个艾雷西亚大陆、南面的阿弗罗加大陆北部、迦南地区、甚至是东面的欧里艾托的迪格雷斯河，而且传言晚年他一度尝试到北极点冒险，每当他踏足一个地方，都会留下很多动人而又传奇的冒险故事。



■艾斯塔里亚

【登场作品：伊苏Ⅰ～2、伊苏Ⅳ】



作为『伊苏Ⅰ、Ⅱ』的主舞台，艾斯塔里亚是艾雷西亚大陆西面海域上的一个美丽的岛国。美丽的沙滩，蔚蓝开阔的天空，绿意盎然的茂密森林，还有远方连绵无尽的翠绿草原以及耸立在远处的达姆之塔，作为亚特鲁冒险起点的艾斯塔里亚可说是伊苏系列中最为美丽的地方。艾斯塔里亚这个曾经被称为伊苏的地方，和塞尔塞塔一样，是艾雷西亚古代文明的发源地之一。



距今700年前，伊苏王国这个繁荣的国度由两位美丽的女神和六位德高望重的神官所统治着。女神将黑珍珠的力量赐予了人类，而克莱里亚这种魔法金属的广泛使用更使伊苏步入了极度的繁荣。但是，精制克莱里亚所带来的副作用造成了魔物的大量出现，它们肆无忌惮地对伊苏进行侵袭，和平的伊苏大地面临被摧毁的危机。危急之下，六神官将聚集了逃难的伊苏子民的萨尔蒙神殿升到了天空之中，但是穷追不舍的魔物却建造了达姆之塔追赶升到空中的萨尔蒙神殿。不久之后，两位女神突然地消失了，而魔物的追击也停止了，大地恢复了往日地和平，而经历了一场浩劫的伊苏如今被称为艾斯塔里亚，两位女神和萨尔蒙神殿也被人们渐渐忘却了。

艾斯塔里亚曾一度被岚之结界所包围而与





外界断绝音信，而很多试图前往艾斯塔里亚的人都会被岚之结界拒之门外，而对冒险充满憧憬的亚特鲁就在他初次冒险的时候，只身一人乘着小船穿越了这一魔鬼般的结界而来到了他第一个冒险之地。在亚特鲁历经百般惊险的冒险旅程之下，浮在艾斯塔里亚上空的伊苏终于降回到地面之上，而岚之结界也在同时间消失。来往于普罗玛洛克和巴尔巴多港的定期船也再度开航。



■普罗玛洛克

【登场作品：伊苏Ⅳ】

对于居住在艾斯塔里亚的人来说，普罗玛洛克就是通往艾坞洛贝地区的关口。亚特鲁决心前往艾斯塔里亚也是因为从这个港城的工头诺顿听到了有关的传言。（诺顿只在『伊苏Ⅰ』的序言中出现，并没有在游戏中出场，而诺顿的首次登场是在『伊苏Ⅳ』游戏开始时候）

■国境之街

【登场作品：伊苏Ⅳ】

这条街道并没有在地图上标示出来。这条街道原本只是在『伊苏Ⅳ』的原始剧本中出现。而在SFC版『伊苏Ⅳ』中则以国境之街卡斯画出现在游戏中。作为普罗玛洛克和塞尔塞塔之间的街道，要进入塞尔塞塔就必须要通过这条街道。从位于街道的山顶上可以俯瞰到塞尔塞塔的全城，而且山上还有纪念英雄雷方斯和王忠臣的遗迹。



■塞尔塞塔

【登场作品：伊苏Ⅳ】

『伊苏Ⅳ』的舞台，一个由森林所覆盖的地方，也是艾雷西亚大陆古代文明的发源地之一。不过塞尔塞塔原本不是一个被森林覆盖的地方。在PCE版中所叙述的塞尔塞塔以前是一个荒





之地，因为有翼人的到来和有翼人的先进技术，这片不毛之地才变得可以耕种、逐渐繁荣起来。不过，在一场战乱之后，塞尔塞塔重新变回荒芜之地。

战乱时代中，打倒了杀戮王亚雷姆并建立起塞尔塞塔王朝的英雄雷方斯从有翼人处获得了太阳之假面，并制造出可以制约太阳之假面的装置月之假面。这两个假面在雷方斯和五忠臣死后由其子孙所守护着。但不久之后，率领罗门帝国士兵的魔道士吉克・法克特对塞尔塞塔进行大规模的侵略，而月之假面也落入他的手中。无计可施之下，雷方斯的子孙将塞尔塞塔的都市与太阳之假面一同封印于地下深处，之后塞尔塞塔逐渐被森林所覆盖，塞尔塞塔王朝灭亡。吉克・法克特把夺走的月之假面带到艾斯塔里亚，这个面具之后被称为魔眼面具(『伊苏I』中的道具)而留于后世。

在伊苏IV中，有翼人的最后幸存者艾鲁迪奥复活了塞尔塞塔王朝的古代都市，但最后被亚特鲁阻止了阴谋，古代都市再度沉睡于地下，塞尔塞塔再度回复以往的森林之地。另外，杀戮王亚雷姆的后裔暗之一族利用太阳之假面让亚雷姆复活，不过最后还是被亚特鲁所消灭。

值得一提的是，伊苏IV的SFC版与PCE版在内容上有所不同。SFC版中，塞尔塞塔里使用黑珍珠力量的有翼人本来就是比人类更加早存于世上，曾有一段时间，有翼人和人类和平地共存在一起。然而好景不长，人类发现有翼人企图将自己当作是家畜和食物，并打算支配整个世界。由于雷方斯以及五忠臣的出现，人类那一方取得了胜利。最终有翼人将文化的结晶——三个假面和瞳交给了人类，并最后将古代建筑一一沉于地下，而雷方斯将幸存的有翼人安置在一个被称为圣域的地方。过了很长一段时间，三个假面的其中一个从塞尔塞塔消失了，并来到了伊苏兰斯村的莉莉娅家中。



■艾鲁迪恩

太古时代中一个位于亚托拉斯大陆的有翼人王国，也是伊苏王国和塞尔塞塔王朝的文明发源地，艾鲁迪恩大约在一千多年前被一场巨大洪水淹没而消失于世上。

依据PC E版伊苏IV的内容，艾鲁迪恩是在太阳之假面的加护之下而存在的国度，在经历了一千年零七个月的繁荣岁月后，因为遭遇了一场神秘的灾难(其实就是“纳比斯汀的方舟”引起的大洪水)而在一夜之间沉没于大海之下。逃过劫难的有翼人带着太阳之假面来到了当时荒芜的塞尔塞塔并且定居下来，不过有两位幸存的年幼女孩带着黑珍珠随着多阿尔海来到了当时连名字也没有的伊苏大地上，而这两位女孩也就是被后世人称为女神的菲娜和蕾娅。

在『伊苏VI』中，艾鲁迪恩被称为众神之国，一个由位于迦南之地的气象控制装置“纳比斯汀的方舟”所保护的高度文明古国。但是在一千多年前，由于方舟的暴走引起了大范围的洪水令这个国度淹没于大海里。另外，游戏中强调有翼人的体质与人类完全不同，精神升华之后的有翼人会化成一尊白色石像(例如伊苏II、4中的双子女神像和伊苏VI中的雅露玛神像)。



■罗门帝国

统治艾坞洛贝大陆大片土地的军事帝国。在PCE版『伊苏IV』中，罗门帝国为了找寻黄金都市而派遣了将军雷奥前往塞尔塞塔塔。而曾经叫做吉克・法克特的达尔克・法克特利用



罗门帝国的军力大举侵略塞尔塞塔。另外在『伊苏 VI』中，罗门帝国以强大的舰队姿态在游戏中登场并在亚加雷司和艾伦斯特的率领下对迦南诸岛进行侵略。可以说，对游戏的主人公亚特鲁来讲，罗门帝国的确是一个老仇家。

■菲尔盖纳

【登场作品：伊苏 III】

其实在地图上并没有标出『伊苏 III』舞台菲尔盖纳的位置，即使是在『伊苏 III』的说明书以及相关官方资料中也没有清楚说明菲尔盖纳的具体位置。在 PCE 版『伊苏 IV』的结尾中，多奇和亚特鲁乘船前往菲尔盖纳，可以看出菲尔盖纳是一处从要通过海路才能达到的地方，不过可以肯定的是菲尔盖纳一定是在艾雷西亚大陆上。『伊苏 III』中，亚特鲁和好友多奇来到了多奇的故乡雷德蒙特，在这个乡间小镇中有很多土产，当中一种被称为拉巴尔的矿产一直为商人们的经济来源。但是当亚特鲁他们回到雷德蒙特后，发现这里的弥漫着异常的气氛。而且到处充满瘟疫，农作物大量减产，种种不明的因素使整个小镇陷入了物价高涨的状态。

菲尔盖纳曾经是被魔王加尔巴兰统治的地方，当时人们的生活苦不堪言，但后来在获得精灵加护的勇者的解救之下，加尔巴兰最后被4个雕像所封印。而在游戏中加尔巴兰的余党加兰德和巴雷斯坦城的城主麦克盖亚勾结，企图让加尔巴兰复活。他们先是灭了勇者后裔的村子，然后收集了 4 个雕像。虽然加尔巴兰复活了，但是在亚特鲁的奋战之下，加尔巴兰再度被消灭，菲尔盖纳再度回复和平。

■森德里亚

【登场作品：伊苏 V】

『伊苏 V』的舞台，一个位于阿弗罗加大陆东北部的城市。森德里亚是位于欧里艾托和阿弗罗加之间的港城，其商业繁荣发达，可以说是美德海上的一颗明珠。作为从艾坞洛贝大陆进入阿弗罗加大陆的关口，这个港城由一个大商人多曼所统治，为了找寻沉睡于地下的 6 颗结晶，多曼重金委托亚特鲁为其办事。之外，曾经是凯芬王国的森德里亚郊外现在正在不断沙漠化，而在 500 年前，这里还是一个满布树木的肥沃之地。

■凯芬

【登场作品：伊苏 V】

以前位于森德里亚近郊的一个繁荣王国，这个灭亡了500年的国度被后世人称为幻之都。500 多年前，炼金术士加毕尔在这片森林的深处发现了贤者之石并得到当　凯芬国王的宠信，加毕尔利用炼金术的力量在幕后操纵整个凯芬王国。在加毕尔来到之前凯芬只是一个国力弱小的家国，但是在由于加毕尔的幕后操纵王国

逐渐强大，之后加毕尔更利用炼金术帮助凯芬将前来进攻的赛贝国消灭。

由于加毕尔的存在，凯芬王国一度打算利用强大的炼金术来支配世界，而恐惧日渐强大的凯芬王国的人们为了杜绝后患，使用了6颗结晶将凯芬王国封印在异空间中，王国也长眠于欧亚希斯的地下。凯芬王国所在的场所如今已经成为了沙漠，地上仅有王国废都的一部分遗迹。被封印的凯芬为了维持炼金术的力量，进行了一种被称为审判之钟的仪式。仪式中被选中的人会以“可以达到幸福之地”为饵被诱骗到地上，实际上这些人就是转化为炼金术力量的仪式牺牲品。



在『伊苏Ⅴ』中，封印凯芬的力量在逐步变弱，身为凯芬王家的丽舍与她的同党一起来到了地上，之后更慢慢接近森德里亚大商人多曼并取得他的信任。而丽舍的目的只在于利用多曼的权利来收集全部的结晶以解封整个凯芬王国。之后丽舍的阴谋终于达成，6颗结晶终于集齐，封印也随之解开。由于凯芬王国的重现，一时间菲尔德沙漠上的城市面临着被沙漠淹没的危机。就在千钧一发之际，在森德里亚冒险的亚特鲁潜入了凯芬城并最后击倒了幕后主谋加毕尔，而贤者之石也同时消失了。激战的最后，凯芬再度淹没在沙漠之下，而之前沙漠化的大地也变回了原来绿色的大地。

■港城巴雷西亚

伊贝尔半岛东岸的港口城市。持续了几年的帝国与阿尔达格之间的战争停止后，打算前往阿弗罗加西北部的亚特鲁在这里和多奇相遇，之后两人便朝着艾迪斯进发。

■自由都市艾迪斯

位于塞尔塞塔地区南部、伊贝尔半岛南端边境的自由都市。很久以前，这里是欧里艾托人所开发的港城，作为一个通往外洋的关口，艾迪斯一直是艾坞洛贝地区最具盛名的港口城市。虽然这里不是罗门帝国的管辖地方，但是却和帝国有着密不可分的关系，因为帝国经常为了自己的军事目的而将舰队驻扎在这里。原本想前往阿弗罗加西北部的亚特鲁在这里的酒场遇见了拉多克和阔别2年的蒂拉，之后众人更坐上了海盗船“多雷斯·马里斯号”前往迦南诸岛冒险。

■迦南大漩涡

【登场作品：伊苏 Ⅵ】

位于距艾坞洛贝西南沿岸1200克里美拉伊处的巨大漩涡（1克里美拉伊 = 1.2Km）。自太古以来，凡试图西行的船只都无一例外地被这



个谜一般的漩涡所吞没，所以迦南大漩涡是亚托拉斯大海上的一道天险，也因此迦南大漩涡被航海家和水手成为“世界的尽头”。有人说在这个大漩涡的中心是一个地狱，也有人说是一个世外桃源。在这个外洋航海十分昌盛的时代，大漩涡的引力正不断减弱，而一群勇敢无畏的海盗和冒险家也加入挑战大漩涡的行列，对于他们来说，用自己的双眼来见证这个梦幻般的国度，见证传说中埋藏于大海之下的秘宝，也是证明自己冒险人生的传奇故事之一。

在这个大漩涡之中，虽然被精灵神雅露玛的强大封印所保护着，但是由于手持黑之键的艾伦斯特操纵的三妖精解开了大漩涡封印，迦南诸岛外围的大漩涡也一度消失。之后艾伦斯特之后来到迦南诸岛用黑之键解封了气象控制装置“纳比斯汀的方舟”，盲目强求得到有翼人力量最终造成方舟的再次暴走，艾雷西亚大陆和迦南诸岛更可能因为方舟引起的大洪水而被淹没。不过最后，身经百战的亚特鲁使用手上的三把艾玫拉司剑将方舟击败，迦南诸岛再度回复平静，而岛外的大漩涡也永远消失于海平线上。

■迦南诸岛

【登场作品：伊苏 Ⅵ】

『伊苏Ⅵ』的舞台，也被称为迦南之地，位于迦南大漩涡中心由三个大小不一的岛屿所组成群岛。森林茂密的夸特拉岛、草原广阔的迦南岛、遗迹满布的瑟米斯岛，对冒险家和考古学者来说，迦南诸岛是一个蕴藏丰富自然资源和深厚文化气息的国度一点也言不过之。虽然岛上的土著列达族和流落到岛上的人类曾在一段时间里生活在一起，但后来就分开在各自的村落和城镇里独立生活。岛上到处可以采集到一种被称为艾美拉的晶石，将这种晶石加以炼制就可以得到一种像玻璃那般晶莹的艾玫拉司。艾玫拉司比任何都要金属都要坚硬，而且内含十分强大的精灵力量，是列达族锻制武器防具中不可缺少的材料。

列达族的人生来就拥有长耳和尾巴，而且主张与大自然共生共息、崇敬精灵神雅露玛，自称为雅露玛的子民，而对于像亚特鲁那样没有尾巴的人类，他们称之为艾雷西亚人。

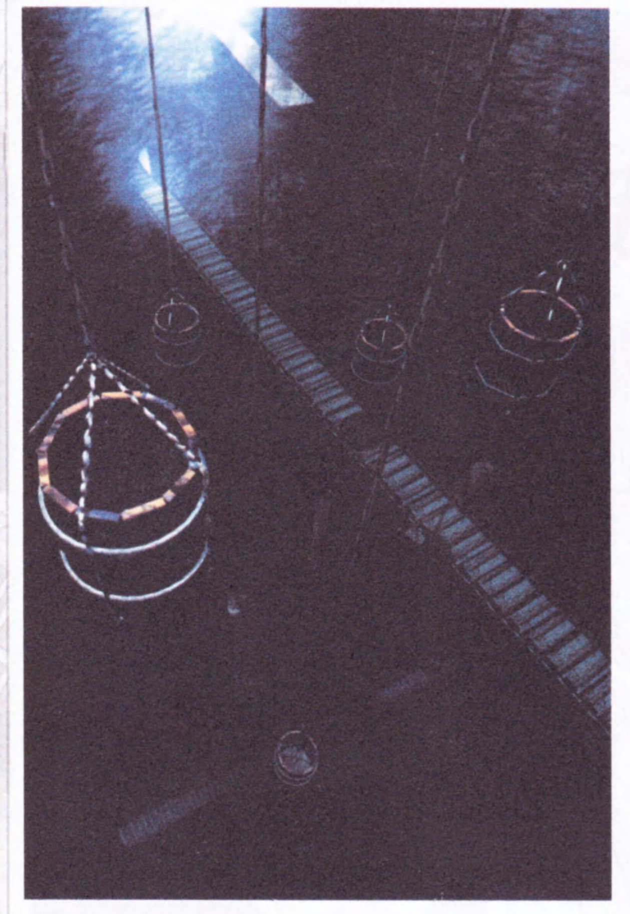
虽然迦南诸岛是一个由几个岛屿所组成的





小岛，但是直到一千多年前，这里却仍是一片十分广大的陆地。大约两千多年前，来自众神之国艾鲁迪恩的精灵神雅露玛锻造了一个可以控制亚托拉斯大海气候的装置“纳比斯汀的方舟”，艾鲁迪恩在平和的岁月里走向了繁荣了顶点，而黑珍珠、太阳之假面等神器也是在这个时代被制造出来。但是，一千多年前，一群人类从雅露玛手上偷取了黑之键，并企图控制方舟以得到有翼人力量，并不是人类所能驾驭的方舟陷入暴走状态，亚托拉斯大海上引发起一股大范围的洪水。在这场瞬间的浩劫中，艾鲁迪恩一夜之间淹没于大海之下，而迦南之地大片陆地也被洪水淹没，只剩下如今三个小岛。





■阿尔达格

『伊苏 VI』中大商人巴司拉姆的故乡，一个富有悠远文化的城市。位于阿弗罗加大陆北端的阿尔达格并没有在伊苏游戏中出现，但是在原始的设定中这里却是亚特鲁冒险日记『阿尔达格的五大龙』中的一个舞台。

阿尔达格这个都市国家一向是罗门帝国的宿敌，两国为了这一带的土地经常发生军事冲突，这场持续了好几年的战争让亚特鲁一直无法踏足这片土地，但是就在亚特鲁23岁的时候，这两个国家突然停战，亚特鲁还曾一度打算从艾迪斯坐船前往这里找寻新的冒险。

可能已经有读者注意到了，不错，阿尔达格正是系列最新作『伊苏 VII』的故事舞台。自伊苏系列诞生起便已存在的这一设定，终于在22年后正式游戏化。

■亚特鲁的故乡

至今为止，亚特鲁的故乡在哪里仍然是个谜。伊苏官方资料上记载，亚特鲁出生的村落是在“艾坞洛贝地区东北部的一个无名的小山村”。然后他在16岁的时候就离开故乡开始踏上了冒险旅程，在这一年多里，他一个劲儿往艾雷西亚大陆南部走，期间穿过两个国境来到葛里亚，途中在普罗玛洛克落脚。可以判定亚特鲁的故乡应该在艾雷西亚大陆片偏北的地方，如果以我们现实世界的角度来比喻，他的故乡就是在北欧。



伊苏历史研究

通过上面的内容，相信各位读者已经对伊苏世界的地理有了大致的了解。不过，要了解一个世界，光靠地图自然是不够的。只有了解了这个世界的过去，我们才能正确地审视它的现在，展望它的未来。

所以，就让我们来对伊苏世界的历史进行一番回溯吧。

 伊苏世界历史年表

时间	事件
约 2000 年前	在亚托拉斯大陆，有翼人国度艾鲁迪恩建立，这个众神之国足足繁荣了一千年零七个月。
	在艾鲁迪恩，艾玫拉司精制技术确立，黑珍珠、太阳之假面等神器被制造出来。
	有翼人雅露玛来到迦南之地，建造了气象控制装置纳比斯汀的方舟。
约 1500 年前	所有的有翼人舍弃了原有的肉体，其精神移植入用白艾玫拉司制成的完全肉体之中，真正的有翼人诞生了。从此，有翼人从被称为「精灵母」的白艾玫拉司的人造子宫中生出来。
约 1000 年前	学会了有翼人技术的人类，制造出龙神兵并将其用于战争之中。
	由于人类渴求神的力量而解封纳比斯汀的方舟，导致方舟失控暴走并引起大范围的洪水，艾鲁迪恩整片大地被淹没于大海之下，众多有翼人精神升华（脱离肉体将自己带到只有精神才能存在的世界）。雅露玛最终将方舟封印起来，同时间迦南外围出现了大漩涡。
？？？	在菲尔盖纳，魔王加尔巴兰复活（加尔巴兰就是伊苏6中出现的龙神兵），不过最后被得到精灵加护的勇者用4个雕像封印。
约 800 年前	一群有翼人带着太阳之假面来到了塞尔塞塔，之后将力量赐予了当时的当地的人民，让塞尔塞塔这片本来荒芜的大地变成了可以耕种的沃土。
	带着黑珍珠的2位有翼人漂流到现在被称为艾斯塔里亚的伊苏大地上（这两个有翼人就是之后被称为双子女神的菲娜和蕾娅）。
	两位女神将黑珍珠的力量赐予了人类，并挑选出6个在魔法技术上造诣高深的人类（六神官）。
	在两位女神和六神官的统治之下，伊苏王国诞生了，而且创造了一种被称为克莱里亚的魔法金属后（克莱里亚就是现在所说的银），伊苏走向了繁荣。
约 700 年前	由于从克莱里亚衍生出来的大群魔物侵占整片伊苏大地，为了逃避魔物的追击，伊苏被迫升至天空之中。
	魔物为了追击逃至空中的伊苏，在地上建造了达姆之塔，之后两位女神却神秘地失踪了，同时所有魔物也全数消失。
？？？	在塞尔塞塔，杀戮王走上了暴政的统治舞台，塞尔塞塔陷入了混战时代。但是由于英雄雷方斯和五忠臣的出现，亚雷姆最终被讨伐。
	之后，英雄雷方斯建立了塞尔塞塔王朝，并得到有翼人的信任被赐予了太阳之假面。
约 500 年前	魔道士吉克　法克特带领罗门帝国大兵攻打塞尔塞塔，太阳之假面的控制装置月之假面落入帝国手中。
	五忠臣的后裔为了阻止太阳之假面的暴走，将塞尔塞塔的都市封印于地下深处。最后，塞尔塞塔整片变成了一片大森林，而同时，月之假面也不知去向。
	炼金术士加毕尔在阿弗罗加的森林深处发现了贤者之石，并得到凯芬国王的信任，逐渐将凯芬王国控制于自己的手中。
	凯芬王国将来袭的邻国塞贝举歼灭。
	凯芬王国企图支配全世界，但最后被六种力量结晶封印于异空间之中。
23 年前（亚特鲁 0 岁）	在艾坞洛贝东北部的无名小山村中，亚特鲁　克里斯汀诞生了。
17 年前（亚特鲁 6 岁）	亚特鲁从来访的商人口中得知外面的世界，于是开始对冒险充满了憧憬。
14 年前（亚特鲁 9 岁）	在菲尔盖纳，多奇离开了家乡雷德蒙特小镇，踏上了冒险的旅途。
8 年前（亚特鲁 15 岁）	尼娜在森德里亚地区的菲尔德沙漠中被冒险者斯坦所救。
7 年前（亚特鲁 16 岁）	16岁的亚特鲁　克里斯汀离开故乡，踏上了冒险的征程。
	（来到最初的冒险地艾斯塔里亚是亚特鲁离开家乡1年后的事情）
	艾斯塔里亚地下银矿被大肆开采，与此同时大量魔物出现，艾斯塔里亚岛屿外围出现了岚之结界。

时间	事件
6 年前 （亚特鲁 17 岁）	岚之结界出现半年后，亚特鲁来到了普罗玛洛克，并乘小船来到了艾斯塔里亚。
	浮在天空地伊苏降回至艾斯塔里亚上，黑珍珠粉碎并失去了魔法的力量。两位女神从此沉睡于地下神殿之中。（※ 亚特鲁冒险日记《失落的古代王国》）
	冒险者斯坦在福雷斯塔洞窟中发现了光之结晶，之后行踪不明。
5 年前 （亚特鲁 18 岁）	巴雷斯坦城的城主麦克盖亚与加尔巴兰的余党加兰德勾结。
	麦克盖亚屠杀了勇者后裔居住的村子，幸存的人只有彻斯塔和妹妹爱蕾娜。之后，彻斯塔为了复仇成为麦克盖亚的手下。
	亚特鲁和好友多奇再度来到艾斯塔里亚
	有翼人最后仅存的后裔艾鲁迪奥生命终结。
	塞尔塞塔王朝的古代都市重现，由于亚特鲁的出现，太阳之假面被破坏，古代都市永远沉睡。（※ 亚特鲁冒险日记《塞尔塞塔森林》）
4 年前 （亚特鲁 19 岁）	亚特鲁和好友多奇来到了菲尔盖纳。
	由于彻斯塔的复仇计划，魔王加尔巴兰复活，但是被亚特鲁消灭。最后彻斯塔与加尔巴兰岛同归于尽。（※ 亚特鲁冒险日记《菲尔盖纳冒险记》）
3 年前 （亚特鲁 20 岁）	亚特鲁来到阿弗罗加大陆的港城森德里亚。
	凯芬王国的封印被解开后，森德里亚一带沙漠化速度加快。由于亚特鲁的奋战，贤者之石最终粉碎，凯芬王国也再度灭亡。（※ 亚特鲁冒险日记《沙之都凯芬》）
2 年前 （亚特鲁 21 岁）	伊布鲁家族的小女儿蒂拉离开母亲亚尔加和两位哥哥，之后跟随父亲拉多克加入了海盗船「多雷斯　马里斯号」。
现在 （亚特鲁 23 岁）	阿弗罗加西北地区上，持续了好几年的帝国与阿尔达格之间的战争暂告停战。
	亚特鲁漂流到迦南诸岛。
	被封印于迦南诸岛上的纳比斯汀的方舟复活，最后被亚特鲁以三把艾玫拉司剑所消灭。 （※ 亚特鲁冒险日记「探求翼之民」）



【伊苏的时代】

以上，便是伊苏世界历史的大致发展进程。这条漫长的历史长河，大致可分为以下几个阶段：

◆无色时代（年代不明）

伊苏世界中最早的时代。这时，后来被称为有翼人的人们还生活在亚托拉斯大陆，是否已经拥有翼翅还不得而知。

◆黑色时代（年代不明）

以“红”“蓝”“绿”“黄（金）”“黑”等基本艾玫拉司精炼技术的确立为标志，世界脱离了无色时代。“黑珍珠”“太阳之假面”“纳比斯汀的方舟”等艾玫拉司制品也是在这个时代中诞生。

◆白色时代（1500 年前？）

白艾玫拉司的精制获得成功，世界从此进入白色时代。有翼人舍弃肉身，精神移入白艾玫拉司制成的身体中，获得了永恒的生命。

◆混沌时代①（约 900 ~ 1000 年前）

海平面的上升淹没了亚托拉斯大陆的一部分，这就是混沌时代的开端。

此时，艾雷西亚、亚美利亚大陆的人类、



亚人漂流来到了亚托拉斯大陆，并在这里定居。他们积极地开拓航路，越来越多的人来到亚托拉斯大陆定居，同时，后世称为“亚托拉斯大陆”的传说也开始在艾坞洛贝流传开来。

一小部分的有翼人与人类展开了密切的交流，并传授给了他们技术和文化。在这期间，人类的魔法技术突飞猛进，他们利用白艾玫拉司自行研发出了兵器“龙神兵”，在各地的战斗中显示出了压倒性的战果。但是，有翼人认为，以人类的意志力操纵黑艾玫拉斯太过危险，并没有将艾玫拉司的精炼技术教给人类，由此招致了一部分人类的不满。

◆混沌时代②

海平面再次上升，淹没了整个亚托拉斯大陆，几乎所有的有翼人都利用这次机会进行了“升华”。

用于帮助人类逃脱亚托拉斯大陆的“纳比斯汀的方舟”由于一部分人类的暗中破坏而开始失控，最终被有翼人、亚人、人类联手封印。但由于方舟的排水机能仍然在运作，因此形成了后世所称的“迦南大漩涡”。

一部分年轻的有翼人没有选择升华，而是留在了现世，他们领导着亚人和人类，回到了各自的故乡。而那些来不及逃出的人类，以及前往阻止纳比斯汀的方舟的失控的人类，则成为了后来迦南之岛的原住民。这也就是现在迦南之岛上的住民中，有不少人拥有翼人、亚人、人类三方血统的由来。

◆有翼人的结局（约 800 年前）

生活在亚托拉斯的有翼人以第二次海平面上升为契机，走上了三条不同的道路。







一小拨有翼人带领人类、亚人分别前往艾雷西亚、亚美利亚两块大陆，并从此留在了那里。这部分有翼人大约在十几人左右。

大多数年长的有翼人认为自己的使命已经完结，他们选择了升华，前往只有精神存在的世界。

还有一部分有翼人选择了与人类共同生活的道路。这些有翼人又分为两部分：一部分有翼人利用所持有的神器（如黑珍珠等）创建了新的国度（这就是伊苏和塞尔塞塔的由来），并以有翼人的身份一直生存下去；另一部分则生存在人类的国度（例如艾伦斯特家族的祖先），与人类结合留下子孙，而在数十年后因白艾玫拉司的魔力耗尽而石化。

◆伊苏的诞生

被托付了“黑珍珠”的两位年轻的有翼人与人类共同来到了伊苏的土地上。她们被后世称为“女神”。

她们从一同逃出亚托拉斯大陆的人类之中选出魔法造诣最深的六位，作为“女神”与人类的纽带，这六人就被称为“六神官”。

女神和神官们尝试利用“黑珍珠”来精炼与艾玫拉司相似的魔法素材，并由此诞生出了魔法金属“克莱里亚”。但由于“黑珍珠”的控



制力不完全，在生产的过程中产生了“魔”，为后代埋下了祸根。

最终，为了彻底根除威胁，女神决定最后一次使用“黑珍珠”，将伊苏国升上天空。

但此时，心之神官该隐・法克特由于沉迷力量而背叛了女神和伊苏。他的最终的目的是为了得到“黑珍珠”并将其完全解放。他的阴谋在两位女神、自己的儿子托尔・法克特以及女神搜索队的抗击之下全盘失败。垂死挣扎之际，他将“黑珍珠”纳入自己的身体，化身为巨大的魔物——达姆（Dahm）。

达姆最终消失于克莱里亚剑的神圣光芒之

THANKS! Ys 20th ANNIVERSARY
Ys I&II complete - Ancient Ys Vanished -

中，然而达姆的灵魂却成为“黑珍珠”的一部分。为了抑制住狂暴的“黑珍珠”，女神动用了所有的力量，将白艾玫拉司双翼化为“黑珍珠”的封印，自己也因消耗力量过多化为白色艾玫拉司雕像。

尤妮卡·托霸、尤格·法克特以及部分搜索队成员最终选择了留在地面看护着已经化为石像的女神以及黑珍珠，托尔·法克特为了主持大政而和搜索队其他队员返回天空神殿。后来托尔及其余五神官（托尔继任“心”之神官）共

同撰写了记载伊苏大侵攻历史的六本典籍，这就是后世所称的“伊苏之书”。

◆塞尔塞塔的诞生

几名有翼人来到了塞尔塞塔，他们与当地的住民共同建立了王朝，即古代塞尔塞塔王朝。

借助“太阳的假面”的力量，塞尔塞塔的农耕文明得到了长足的发展。

◆塞尔塞塔的结局（500年前？）

为争夺积蓄的财富，塞尔塞塔发生了内乱。而后英雄雷方斯登场，平定了乱世，将世界重新导向和平。

同时，在这个时期中，“太阳之假面”的力量渐渐失控。雷方斯与他的臣下将“太阳之假面”埋入地下深处，希望借此将其封印，但“太阳之假面”所释放出的魔力过于强大，最终导致塞尔塞塔被密林所覆盖。

至此，伊苏世界的解说大体结束。字数所限无法作出太详细的介绍，不过相信这些内容已经足够让各位读者对伊苏的世界形成一个大体的印象。





伊苏系列之主人公——亚特鲁

谈到伊苏系列，有一个人不得不谈，那就是主人公亚特鲁。自1987年至今，伊苏的所有系列作品都是以他的视角展开，而游戏的故事也几乎都是他冒险历程的一部分，要说他是伊苏系列的灵魂人物也不为过。

亚特鲁·克里斯汀，他究竟是何许人也？下面，就让我们来走近这位传奇冒险家。

亚特鲁·克里斯汀（Adol Christin），日本Falcom公司的知名ARPG『伊苏』系列的主人公。拥有一头如火焰般鲜艳的红发，因此被称为『红发亚特鲁』。

严格来说，Adol的发音与“亚特鲁”并不相似，但由于伊苏系列引进国内时将此定为官方译名，因此玩家们也都默认了这个称呼。不过，也由于译名和原名存在差异，所以与原名发音相近的“阿豆”“豆子”也成为了玩家们对他的昵称。此外，由于亚特鲁的冒险之旅中桃花不断，而他却从不曾为此停留，故而玩家们又送给了他一个“红发色魔”的封号。

亚特鲁出生于艾雷西亚大陆西端的艾坞洛贝。虽然他出生于普通村落里的贫穷农家，但他为人热情正直、善良勇敢，有着超乎常人的好奇心。他也是一个超级乐天热血派，但绝非不动脑的傻瓜，由于剧情需要，他的运气还不是普通的好。由于从小对外面世界的渴望以及受到身为冒险家的父亲影响，使他对冒险有不凡的追求和憧憬。他对冒险家的认识与其父一样：“不过是想用自己的眼睛看看罢了！”。

对未知世界充满执着和渴望的亚特鲁天生就注定是一个冒险家。在16岁那年，亚特鲁离开了自己的故乡踏上冒险的旅程，艾斯塔里亚、菲尔盖纳、塞尔塞塔、阿尔达格、森德里亚、迦南……在他近50年的冒险生涯中，踏足了整个艾雷西亚地区以至亚托拉斯大海上的孤岛，留给世人100多本冒险传记，传言他老年更一度去到北极点冒险。

亚特鲁所到之地都因为他的出现而得到了拯救，善良的人们因他而过上了幸福的生活，而他也成为很多对冒险充满憧憬的小朋友的偶像。在艾雷西亚的各个地方，他都结交了不少









的朋友，也邂逅了不少善良美丽的女孩。也许是他太过优秀或者其乐天开朗的性格，所以受到很多女孩的爱慕，当中菲娜和莉莉娅更是众位女主角中最受玩家欢迎的。但是，他对冒险的执著使他从不会在一个地方停留太久，所以每当游戏结束的时候，我们只能看到女主角目送他远去背影、为他祈祷的场面。

亚特鲁在冒险历程中的“艳遇”总会成为玩家们津津乐道的话题，至今，“亚特鲁喜欢的究竟是哪个女孩”的讨论在网上依然长盛不衰。几乎每部游戏中的女主角都有支持者，不过在众多女主角之中，菲娜才是亚特鲁的真命天女的意见似乎占了多数。

此外，玩家们在意的还有“为什么亚特鲁在游戏中总是一言不发”这个问题。Falcom 为了让玩家在游戏中产生代入感，因此亚特鲁在游戏中几乎没有一句台词，他唯一一次开口是在『伊苏 II』中喊了一句“菲娜！”。而二十多年一如既往的沉默反而让玩家们激起了一定要让他说话的欲望，玩家们热衷于寻找让他说话的方法，而发帖询问“如何才能让亚特鲁说话”的玩家也是前赴后继。

『伊苏』设计人员简介

在『伊苏』系列长达 22 年的历史中，为其进行人物设计的人员也是一拨又一拨。虽然他们中的大多数我们并不熟悉，甚至还有一些我们目前并不知晓，不过作为伊苏系列的缔造者，我们还是有必要了解一番。



首先是『伊苏』系列策划的带头人，山根智雄（音译）。他负责了『伊苏 I』的各类插图绘制，包括各种装备界面；到了『伊苏 II』，这项工作则由他与另一名绘师大浦孝浩共同担当。而在开发『伊苏 III』时，虽然山根已从 Falcom 辞职，但他依然对『伊苏』系列怀有深厚的感情，化名“天成秀行”继续参与了『伊苏 III』的开发，与福岛义晴一起继续司职插图的绘制。

此外，『伊苏 I』与『伊苏 II』中，担当魔物设计的正是作曲家古代佑三的妹妹古代彩乃，她现在也与哥哥一同经营着一家游戏公司。

其他曾为『伊苏』系列进行各类设计及绘制插图的还有都筑和彦（『伊苏 II』）、伊藤真希（『伊苏 I&2』）、横山明（『伊苏 I』）、太马宽（『伊苏 V』）、宝谷幸稔（『伊苏 IV 伊苏的黎明』）、弘司（『伊苏 IV 伊苏的黎明』）、赤井孝美（『伊苏 III』）、西村博之（OVA 版『伊苏 天空神殿』、『永远的伊苏 II』）、田上俊介（小说版『伊苏 VI』插图、『伊苏・起源』）。

而这其中最广为人知的，便是 Falcom 原绘师岩崎美奈子。作为起步于 Falcom 的专职插画家，岩崎任职 Falcom 期间绘制了大量游戏宣传图和设定稿，尤以『永远的伊苏』和卡卡布系列为代表作给玩家留下深刻印象。

岩崎美奈子出生于新潟县，目前居住于埼玉县。1989 年，出于对『伊苏 I』与『伊苏 II』（PC8801 版）的热情，当时还是中学生的岩崎以“Mechan”的笔名活跃于『POPCOM』等游戏杂志的同人投稿栏目，发表了大量伊苏系列同人图并获得较高人气。同时，她也积极参与当时的 Falcom 代代木专卖店插图应募比赛。

1993 年高中毕业后，岩崎加入 Falcom 专职游戏美工，在职期间参与了英雄传说系列『白发魔女』、『朱红血』，以及伊苏系列『伊苏 V』『永远的伊苏』的角色设与插图工作。辞职之后也有收到外注受邀参与『海之槛歌』『永远的伊苏 II』等作品的角色设定与插图。（她还参与了 Windows 复刻版『白发魔女』的人设与插图）



1998 年末，岩崎从 Falcom 辞职成为自由绘师，以 Mechan 名义发表了大量『女神异闻录』系列同人志，同时逐渐活跃于轻小说插图与游戏角色设定、插画等领域。此外也有参与代表作包括 PC 游戏『风之探索者』系列人设、驹崎优系列小说『没有脚的狮子』等作品插图。2004 年起陆续担任 PS2 游戏『转生学园』系列与 NDS 游戏『RuneFactory』系列角色设定而逐渐活跃于游戏插画业界。

同时，岩崎在漫画领域也有所表现。2005-2008 年间，由高里椎奈原作的漫画『玻璃月蜉蝣缘物语』在一迅社『ZERO-SUM』增刊『WARD』上展开了长达三年的连载。

2006 年 7 月，岩崎个人初画集『岩崎美奈子 Art Works』发售，总结收录了包括 Falcom 时期插图在内的近 8 年间各个领域的插图作品。进入 2007 年，岩崎陆续接手『タイムスリップ探侦团』和『光の精炼师ディオン』等系列小说插图，2008 年中又担任了 Wii 游戏『Rune Factory Frontier』人设插图与 PS2 游戏『神代学园幻光录』角色原案与插图，同时出版画集『苍光』，集结了她为『转生学园幻苍录 / 月光录』所画的各种彩色及黑白稿件，继续活跃在游戏人设与轻小说插图领域。

近 20 年的绘图经历期间，岩崎的画风演变相当明显。『伊苏 V』之前的时期还是较为传统的日式风格，1997 年左右由于接触 Atlus 社『女神异闻录』，深受女神系列人设“恶魔绘师”金子一马的影响，画风发生明显转型，直接反映在伊苏永恒版人设上，融入欧化风格的人设别具魅力，令人印象深刻。而从 2001 年开始，岩崎的画风在原有基础上逐渐呈现出更具个人特征的画风，亲切而率性的风格。






Sherry

伊苏周边花絮

作为一款有着二十多年历史的 ARPG,『伊苏』系列有着具大的影响力。也因此，各种周边层出不穷。





OVA

『伊苏』的衍生作品中，最具知名度的或许就是它的 OVA 了吧。曾在市面上发售的伊苏 OVA 共有两部：第一部名为『伊苏』，也即『伊苏 I』的 OVA 化作品，由 KING RECORD 出品。在『伊苏 I&II 完全版』发售时，它曾作为初回限定版的赠品，出版了全 7 话的 DVD。

第二部则是『伊苏 II』的 OVA 版，名为『伊苏 天空之神殿～亚特鲁・克里斯汀的冒险～』，由 KING RECORD 与角川书店共同出品。同样，这部作品也在『永远的伊苏 II』发售时作为初回限定版的赠品，出版了全 4 话的 DVD。与前作有所不同的是，『天空神殿』的剧情虽然也大致忠于原著，但在莉莉亚的病、六神官的子孙等部分有所改动。

此外值得一提的是，当年 OVA 版的声优表，如今看来可是星光熠熠。草尾毅、高山南、速水奖等等，如今都是广为人知的名声优。



小说

『伊苏』系列 1 ~ 6 部都曾改编为小说，其中飞火野耀改编了伊苏 I、2 的小说版，由角川文库出版；此后由大场惑执笔、池上明子插图，分别由 LOGOUT 冒险文库及 FAMI 通游戏文库出版了伊苏 I ~ V 的小说版及两部外传；SQUARE ENIX 也出版了由大场惑执笔、田上俊介插画的『伊苏 VI』小说版。

附 :『伊苏』系列小说版一览

[飞火野耀 著]
『伊苏 失落的王国』(角川文库)
『伊苏 II 来自异界的挑战』(角川 SNEAKER 文库)

[大场惑 著 / 池上明子 插图 (LOGOUT 冒险文库)]
『伊苏 I 高耸入云的魔塔』
『伊苏 II 潜伏于天空的魔帝』
『伊苏 III 献给挚友的镇魂歌』
『伊苏 IV 序章・有翼人的肖像』
『伊苏 IV 沉寂于树海的魔宫』[上・下]
『伊苏 V 令人彷徨的沙之都』[上・中]

[大场惑 著 / 池上明子 插图 (FAMI 通游戏文库)]
『伊苏 V 令人彷徨的沙之都』[下]
『伊苏外传 灭亡者的幻影』
『伊苏外传 血与砂的圣战』

大场惑 著 / 田上俊介 插图 (SQUARE ENIX)
『伊苏 VI 纳比斯汀的方舟』[上・下]



网络游戏

以伊苏系列为蓝本，衍生出了其网络版『伊苏 ONLINE』，国内通称『伊苏战记』。

『伊苏 ONLINE』由韩国公司 CJ Internet 负责开发，目前已在中国推出。『伊苏』系列将由授权韩国公司制作网络版的消息放出后一直是网游玩家们关注的重点，它原定由获得授权的韩国公司 CJ Inteet 委托给 eSofnet（曾开发『龙族』等网游）开发，后来因为 eSofnet 内部经营问题，其主力开发人员转移到 CJ Inteet，由 CJ Inteet 投资 20 亿韩币（约合人民币 1300 万）100% 全资成立了一个专门开发『伊苏网络版』的工作室——CJIG 接手开发工作。

对于『伊苏 ONLINE』的评价，国内 Fans 们可谓是毁誉参半，或者可以说，反对的呼声更高一些。多数玩家认为，网络化破坏了伊苏系列一直以来的精髓，不过也有玩家给予了正面评价。总之，『伊苏 ONLINE』最终将会给 Fans 们留下怎样的印象，还有待观察。



漫画

迄今为止，『伊苏』系列共有三部作品漫画化，分别是『伊苏』、『伊苏 太阳之假面～Mask of the Sun』以及『伊苏 V 失落的沙之都凯芬』。

其中，漫画版『伊苏』共 7 卷，由羽衣翔所作。角川书店发行了前 4 卷，后 3 卷则由 MEDIA



WORK 继续出版。

『伊苏 太阳之假面 ~ Mask of the Sun』由糸井贤负责脚本，奥田仁史（曾著有『天地无用』系列的漫画版）作画，由角川书店出版。

『伊苏 V 失落的沙之都凯芬』由小说版插画师池上明子负责改编，ASCII 出版。

CD广播剧

『伊苏』的广播剧是自『伊苏 V』开始的，亚特鲁的声优与 OVA 版同为草尾毅，同时还有日高法子、置鲇龙太郎、冬马由美、成田剑等声优加盟，对恋声癖们的吸引力可谓是不容小觑。

而在不久前上市的『伊苏 VII』中，新的广播剧也作为限定版的特典捆绑发售了。本次依然起用了过去曾担纲演出的声优，讲述自『伊苏 VI』结束之后到『伊苏 VII』开始之前的过渡剧情，相信能让玩家对游戏有更透彻的了解。



音乐CD

『伊苏』系列的音乐一向以高质量著称，在其 22 年的历史中，名曲不胜枚举，音乐 CD 更是发行了一张又一张。其中，由 Falcom 自主发行的包括有『PERFECT COLLECTION Ys』系列，各代原声大碟『ORIGINAL SOUND TRACK』系列，原声音乐的重新编曲版『SUPER ARRANGE VERSION』系列等。这其中的大部分都由 KING RECORD 发行过。值得一提的是，KING RECORD 还发行过两张伊苏的钢琴曲集。



二次创作

作为一个广具知名度的游戏系列，在『伊苏』庞大的 Fans 群中，才华横溢者自然不在少数，其中最典型的莫过于由同人作者成长为 Falcom 绘师的岩崎。而除了岩崎之外，也有众多 Fans 为伊苏创作了为数不少的同人画作。不过近年来，截取游戏画面进行恶搞创作的同人作品也多了起来。


图：羽洛



『伊苏』这一 Falcom 的超级大坑，经过 22 年的沉淀，有着太多太多可以挖掘的内容。然而字数所限，无法一一展开。虽然免不了有些遗憾，不过『伊苏』的真正魅力，还是留给各位读者亲自到游戏中去体验吧。▲



二次元狂热同人物邮购区

平时也可以买到同人物的邮购区!

欢迎同人社团或代售组织与我刊合作进行同人物的杂志寄售，联系方法：MSN：jediliao@hotmail.com
电话：010 － 82616677 － 6058
邮件：liao.huiqi@gamespot.com.cn
由于商品数量有限价格较高，为保证您的权益，请先通过电话或者网络通讯软件确认后购买。也可以登陆淘宝网店购买，我们的地址是 http://shop36207638.taobao.com/
查询电话：

注意事项：因物品贵重为避免寄丢我们全部使用快递，费用 5 元，请务必在汇款单或其他联系方法中写明您的地址以及电话（重要，最好是手机）。汇款请写明以下内容：邮编：100086　地址：北京市海淀区知春路 113 号银网中心 A12 层
收款人：动画基地发行部
附言请写明您需要邮购的同人商品名和数量。如有不明白可以来电咨询：010-82612300



内容 |「带你畅游米菲乐园～□」以米菲为主题的自由创作，包含插画・漫画・四格・涂鸦・教学・相片・谜・等等 w『二次元狂热』邮购特典：每一本都有 Hino 亲笔签名

2 米菲乐园出品：Hino（『动画基地』封底作者，『风音』、『雨音』等同人 CD 绘制）尺寸：宽 16 开　配置：全铜版纸　价格：人民币 60 元

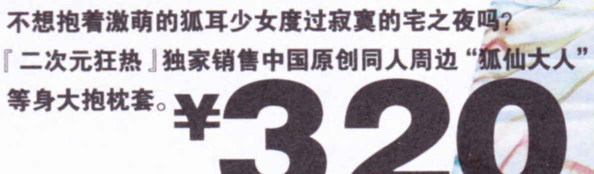








¥60



不想抱着激萌的狐耳少女度过寂寞的宅之夜吗？『二次元狂热』独家销售中国原创同人周边“狐仙大人”等身大抱枕套。

¥320



¥50

MANGA	《东方奇械录》+《蓬莱夜》+《有顶天变》

■种类：东方二次同人
■构成：黑白漫画
■首发时间：2009 年 4 月 26 日北京 BJCD02 随后全国场贩，网络通贩。
■配置：《东方奇械录》+《蓬莱夜》+《有顶天变》送主题纸袋
■价格 :50/ 套
■发行：U235 核燃动力





——纪念的首本个人彩插本。
24P 轻巧的容量，收录新绘及严选的旧作。
第一次，或许是最后一次，「Hello, again.」。
Hello, again.
绘者：hino（CRAZY*RABI）规格：B5 / 24P / 全彩本　赠品：主题环保袋

¥40

重小説

『水仙3』主创作家集结!!

『理想主义宅文学大师』片冈とも×『军事革新派小说鬼才』早狩 武志

真正轻小说版『水仙』、『银色』、
『飞越群青色天空』完全收录！

『水仙』

多少年前，一个同人游戏『水仙』让无数玩家感动落泪。静静地等 候死亡到来的津美，医院中最令人绝望的7F病室。没有奇迹的世界 里，即将降临的是……游戏作者片冈とも完全新作轻小说版——

『飞越群青色天空』

由于某起事件，日本政府的国际信用骤减，同时招致国民的不满。 新的货币体制导致日本东西分裂，关西与关东的战争全面爆发。战 争发起人的儿子　野社是飞行学校的一名学员，亦被卷入战争的他 将何去何从……壮志凌云空战爱情降临——

『银色』

相传世上有一根可以实现任何愿望的银丝。在千余年的时间洪流中 ，渺小的人物命运和神奇的银丝相交织，没有名字的妓女，渴求得 到证明的巫女，爱上同一个人的姐妹，历史的角落中上演着一幕幕 不为人知的无奈悲剧……

这个世界、生存还是毁灭?

超厚重
304P大容量
另附赠音乐CD+歌词本
18元真情价
11月隆重上市!!!



动画基地2009年12月号（总第70期）

11月15日华美上市

钢——记爱德华·艾尔力克

咬破肚脐去死如何？初观TVA『海猫鸣泣之时』

时光如水樱如雪，贺CLAMP20周年庆

换个身体，换个心情——浅谈“性转换”的奇妙人生

献给久远苍穹的礼赞——为被埋没的名作『Simoun』翻案

十月新番声优面面观

十月新番动画“排雷”企划第二波

永恒少女的曼妙舞步，『Simoun』音乐浅析



动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2009年11月号
TWO DIMENSIONS MANIA
2009 Nov. 13
总第十三期
零售价25
推广价20元
二次元狂热
封底故事
莉可丽丝~朱红
Aquarian Age华丽卡片鉴赏
"水瓶世纪"后篇
神猫爆料：VGL游记以及几部新作的幕后
SABER LILY~遥远的理想乡
日本同人游戏制作组介绍专题
Platine Dispositif（紫雨饭店）
ISBN 7-900433-41-1
9 787900 433411

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

1	0	0	0	8	6



二次元狂热

11月号
2009 Vol.13

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（　　　　　　　　　　　）

2 购买本刊的理由
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（　　　　　　　）

3 获知本刊的途径
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（　　　）

4 对本期杂志的评价
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他

5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □业内通信 □东方专区 □天朝绘师 □本期特辑 □游戏批评 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □卡牌游戏 □特别企划

6 本期最喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）
本期最不喜欢的文章（　　　　　　　　　　　　　　　　　）
希望杂志加上的内容（　　　　　　　　　　　　　　　　　）

7 最希望二次元的结构
□游戏（　%）□漫画（　%）□动画（　%）□专栏（　%）
□图片（　%）□COS（　%）□同人创作（　%）

8 对于3D（COS）内容的希望
（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

9 对于游戏剧情小说的希望
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓

10 对于国内同人作者画手的希望
□保持现状 □全部去掉 □再增加一点

11 一本高端杂志最重要的方面是
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他

12 常购买的动漫类杂志　（　　　　　　　　　　　　　　　　）

二次元狂热 11月号（Vol.13）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）